PCFormat®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

ŠTEVILKA 60/FEBRUAR

NADGRADITE PC

SUPERTEST OSNOVNIH PLOŠČ

Katera je najboljša?

NOV VIDEZ
ZASNOVAN PO VAŠIH ŽELJAH

KONČNO PRIHAJA TEŽKO PRIČAKOVANA IGRA **S.T.A.L.K.E.R**

Poročilo iz Černobila, str. 72

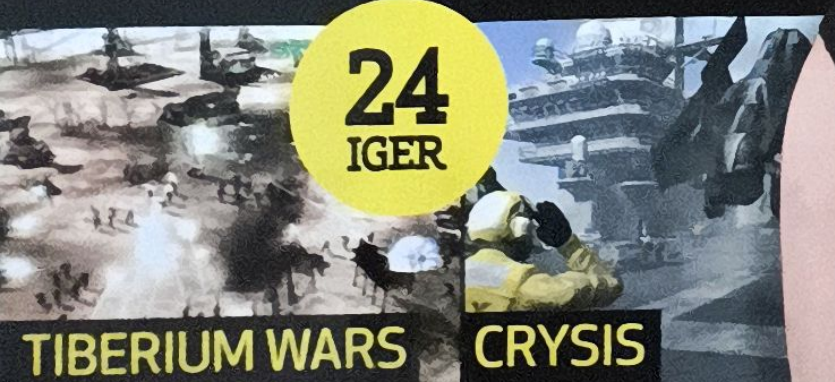
Vse, kar morate vedeti o Visti!

12-stranska priloga v reviji

PLUS!

World of Warcraft

Izčrpni nasveti za igranje in uporabni dodatki na DVD-ju



DELAVNICE

14-STRANI NASVETOV

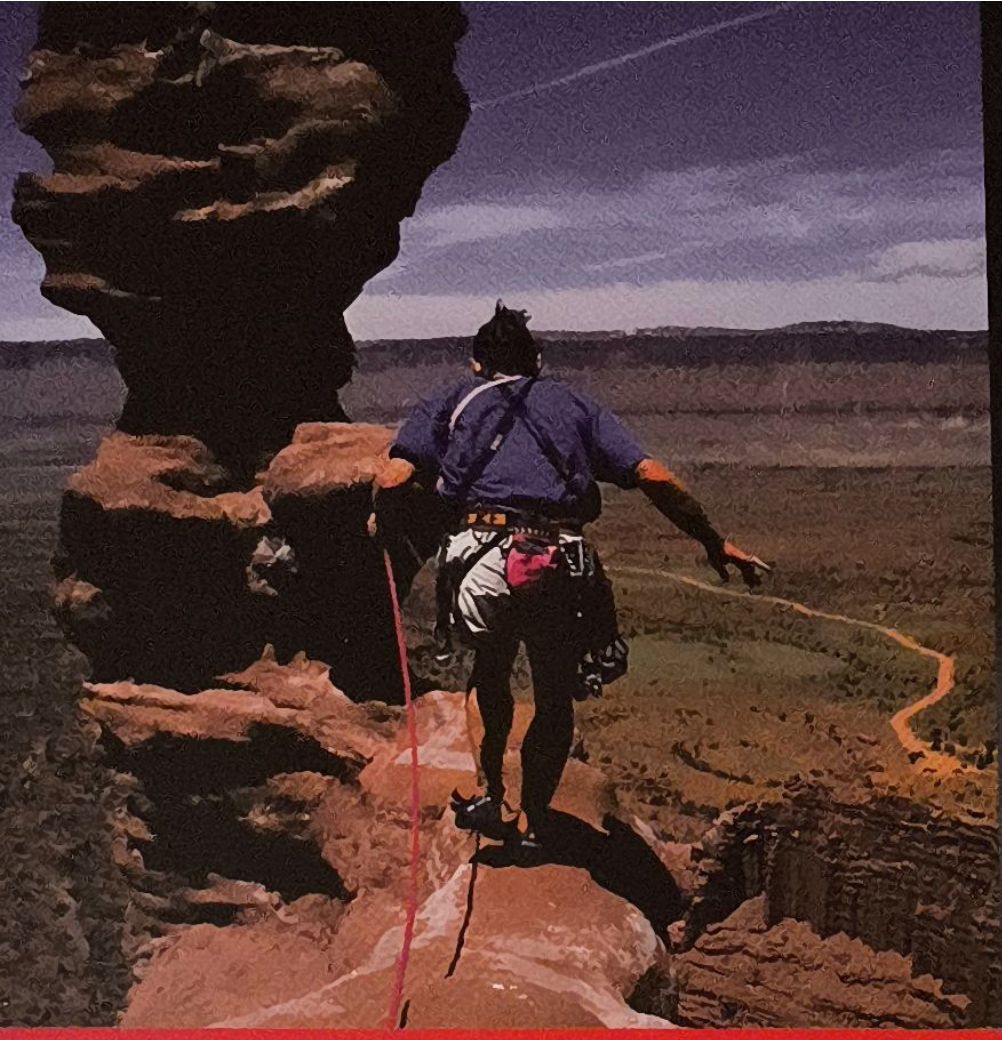
- NAVIJANJE
- PREDELAVE
- IZBOLJŠAVE

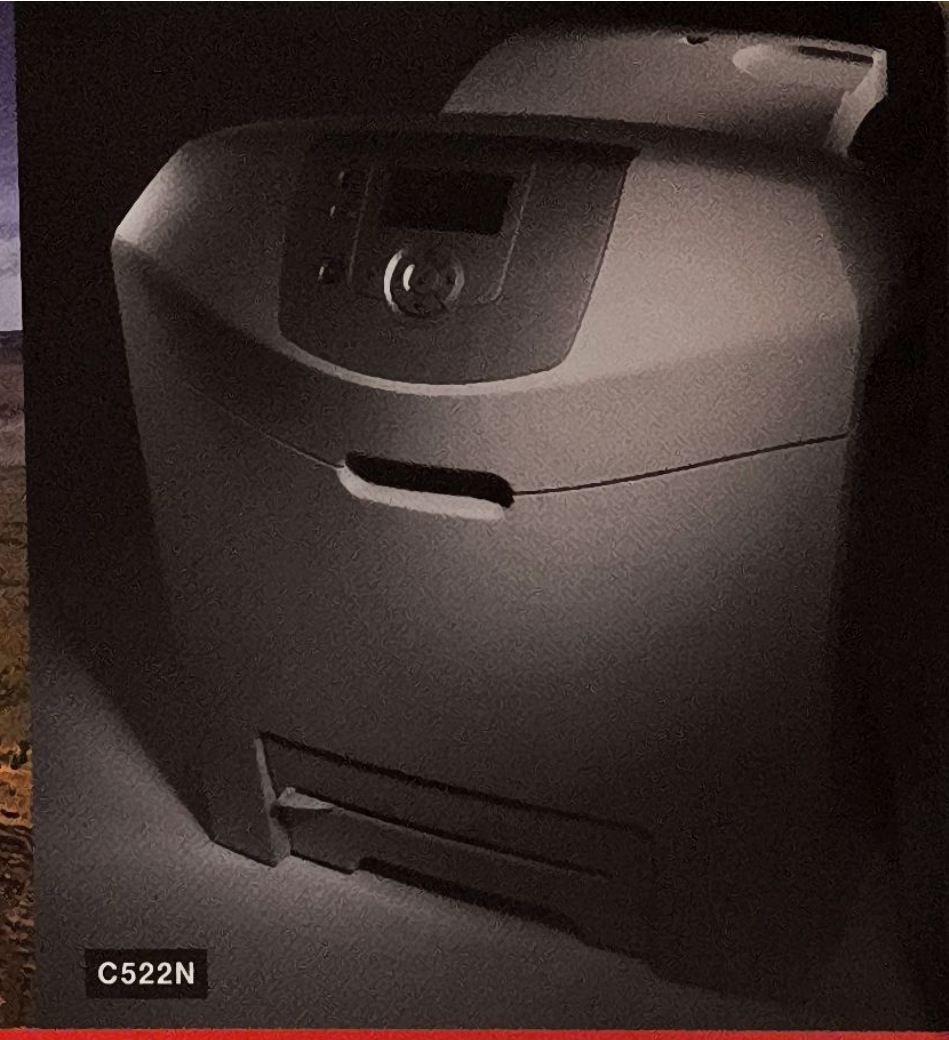
Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

FEBRUAR 2007 / 60 / 5,99€ / 1.435,44 SIT

9 771580 819009





Včasih potrebujete izziv.

Včasih ne.

C522N

A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: 19 str/min barvno in črno-belo

128 MB spomina, razširljiv do 640 MB

čas izpisa 1 strani: 13 sekund

ločljivost: 1200 x 1200 dpi,4800 Color quality

PCL6, PDF, PS3...

USB in Ethernet priključek

.

.

PPC cena z DDV: 114.000 SIT

475,80 EUR

www.**lexmark.si**
www.**alterna-i.si**

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

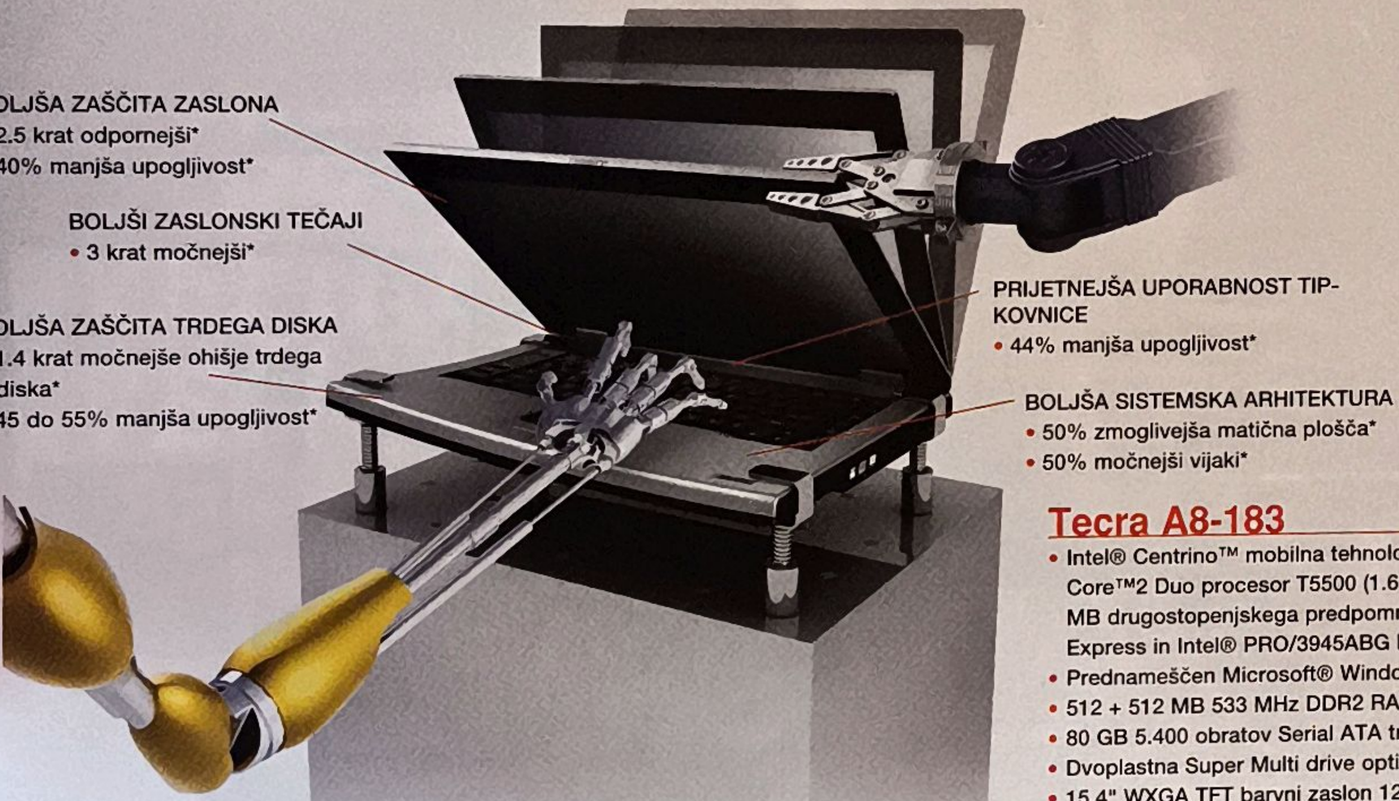
ALTERNA

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

Intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

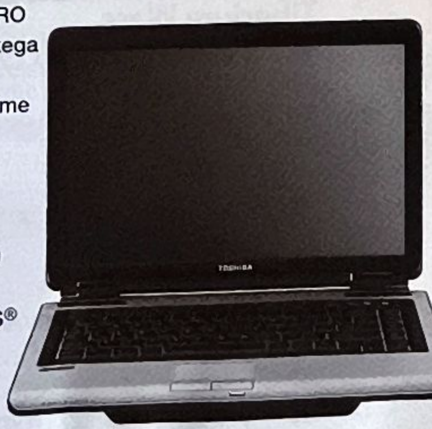
Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 + 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **1.115,00 EUR** brez DDV
(1.338 EUR z DDV, 320.638,32 SIT)

Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena Satellite M100-164: **910,00 EUR** brez DDV
(1.092 EUR z DDV, 261.686,88 SIT)

Akcijska cena Satellite M100-165: **1.040,00 EUR** brez DDV
(1.248 EUR z DDV, 299.070,72 SIT)

Satellite A110-293

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **775,00 EUR** brez DDV
(930,00 EUR z DDV, 222.865,20 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 60/februar 2007

PCFormat®

Novo upanje

NA NASLOVNICI

Novo & seksi

Najboljša nova oprema
Ta mesec smo se slinili nad Alienwarovim novim sistemom, super-hladno grafično kartico in seksi rožnatim notesnikom.
str. 10

58
Buena Vista? Bodite res pripravljeni na Microsoftov novi operacijski sistem.

64
Tiberium Wars
Že ob napovedi se slinimo kot zmešani. Kaj bo šele, ko izide?

94
Delavnice
Sestavite in uničite kaj s pomočjo naših novih vodičev.

VKLOP

Hrabri novi svet *PCF*...

8 Novo & seksi
Najnovejša oprema
10 Mesec v številkah
Smrt večigralskih iger
News Catch-Up
11 Deathmatch velikanov
Dohajanje novic
12 Gverilsko testiranje
Igranje v živo
13 Novi mini trdi diski
PC na alkohol
14 Analiza novic
Igričarska psihologija
15 Kič!

VAŠVKLOP

16 Vaša pisma
Nasmejte nas in si prislužite fino nagrado. Lahko pa pišete o čem smrtno resnem in ne zadenete ničesar.

OPREMA

TESTI

32 Supertest osnovnih plošč
Osnovne plošče za vsak žep
40 Primerjalno test mišk **44** nVidia 8800GTX SLI **46** Iiyama E2200WS-B/ Toxic X1950XT **47** Hercules XPS 5.170/ Asus Silent Knight **48** OCZ PC2-8000/ Sanyo PLC-XE31/Prestigio Data Safe II **49** Optoma EP771

TEME

50 Windows Vista v praksi
42 Na pohodu: Tehnologija Robson

DELAVNICE

94 Navijte grafično kartico
98 Vodič po izmenjavi datotek
102 Poceni nora grafična tablica
104 Predelava računalnika
106 Rešite ugrabljen računalnik
107 Pospešite *Medieval II*

IGRE

NAPOVEDI

64 Command & Conquer: Tiberium Wars
66 Brothers in Arms **67** Crysis
68 Tomb Raider Anniversary
69 Bioshock **70** ArmA: Armed Assault

OPISI

76 Star Trek Legacy
***PCF* se izgubi v vesolju**
77 Winter Challenge
78 Rayman Raving Rabbids **79** Jaws Unleashed **80** Phantasy Star Universe
82 Civilization Chronicles/Eragon
83 Sledite Freemanu!/Titanion/ Trampoline/FIFA Manager 07 **84** Guild Wars: Nightfall/Maple Story/ **85** BLast Miner/Blitzkrieg II: Fall of the Reich/ RoboBlitz

TEME

72 Zakulisje: *S.T.A.L.K.E.R.*
86 Taktika: *World of Warcraft*

TEME

18 Prihodnost se začne tukaj
26 Glasba v igrah

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
6 Uvodnik
108 Vprašajte Gregorja
113 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 17 in preberite kako lahko prihranite

Vsebina diska

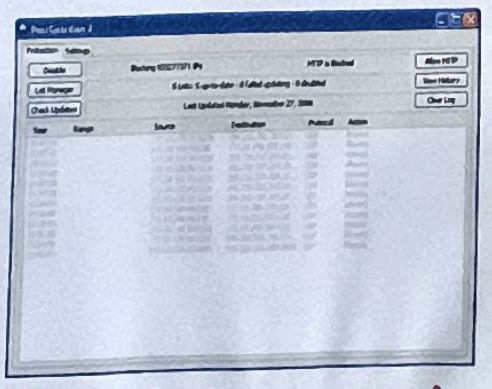
Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

IN ŠE VELIKO VEČ!

- UPORABNI PROGRAMI
- DEMO IGRE
- MODI
- POPRAVKI ZA IGRE

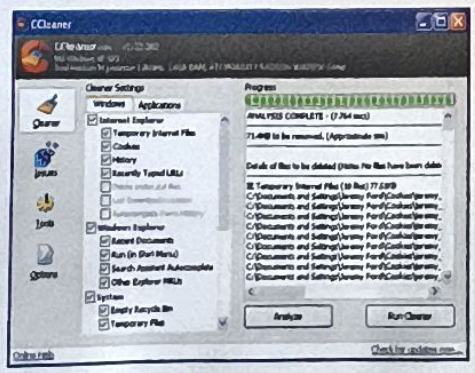
Celotna igra America's Army: Special Forces 2.8

Če America's Army še ne poznate, naj povemo le to, da gre za odlično prvoosebno večigralsko strelsko igro, ki jo je proizvedla ameriška vojska in ima temu primeren pridih simulacije.



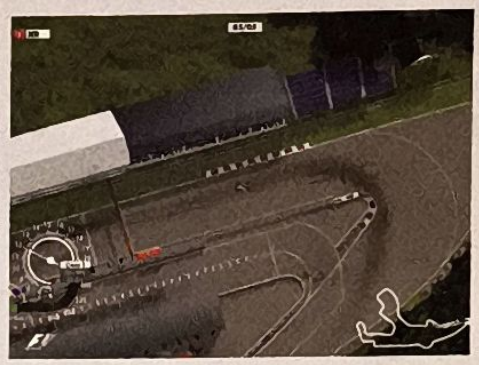
Uporabni programi
Izmenjava datotek

Vam programi, zabasani s škodljivimi vsiljivci, pijejo živce? Nam tudi. Zato smo zbrali kup programov brez adwarea ali spywarea, s katerimi si boste varno izmenjevali datoteke prek interneta.



Sistemska orodja
Optimizacija

Naš cilj je, da bi vaš računalnik deloval kar najbolje, zato smo tokrat zbrali odlična orodja za defragmentiranje, navijanje in optimizacijo registra, da lahko z optimizacijo začnete že danes.



Brezplačna igra
Mini Racing Online

Tale majcena igra ima enoigralski in večigralski način in je popolnoma brezplačna. Ta zasvojljiva zadevica je ena najbolje dodelanih 2D dirkalnih iger, kar smo jih kdaj videli. Uživajte, a le ne pozabite, da je lahko predolgo sedenje pred računalnikom tudi škodljivo...

Glasbeni video
Trivium - Entrance Of The Conflagration

Oglejte si video floridske metalske zasedbe Trivium z njihove najnovejše plošče The Crusade.

Težave z diskom?

Javite se nam

Ekipa PCFormata vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.

info@pcformatslo.net

02 330 33 02

PCFormat
VideoToP d.o.o.
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

Urednik Aljoša Hancman,
aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič,
barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Brane Smodič,
brane.smodic@videotop.si
Grafični oblikovalec
Damijan Gradečak, Aleš Fras, Barbara Banovič
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelkovič, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Damijan Gradečak, Aleš Fras

ZALOŽNIK
VideoToP
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel.: 02 330 330 0 Fax: 02 330 33 11
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković,
nikola.jankovic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek
janja.cebek@videotop.si
Vodja prodaje Maša Marko,
masa.marko@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik,
peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Janja Cebek,
janja.cebek@videotop.si
Naročnine Manja Rojko,
manja.rojko@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distrbucija Distribucija ČZP Večer d.d.
Naklada 8.200

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Game Zone, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si.

Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za vsebino in resničnost objavljenih oglasnih spotočil in povezetih vsebin z navedenih ali oglaševanih elektronskih lokacij. Uredništvo prav tako ne prevzema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Člankov iz PCFormata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zavoljo jasnosti in manjkajočih prostorov si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Uredništvo revije PCFormata ne zavezuje k vračanju in odgovarjanju na prejete rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

V kolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mašo Marko na 02 330 3301, ali pošljete e-mail na masa.marko@videotop.si. Revija PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

#60/02.07

PCFormat®

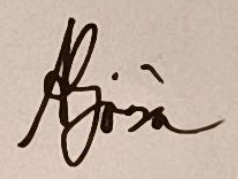
Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Novo!

Ta mesec enkrat za spremembo ne bom izgubljal besed (če kdo najde vse besede, ki sem jih izgubil do zdaj, naj mi jih čim prej vrne, ker se mi slovar počasi prazni). Velika novica ta mesec je, da smo *PCFormat* popolnoma prenovili in rezultati prenove so samo en oslinjen prst naprej. Verjetno vas preveč zanima, kakšni so rezultati naših oblikovalskih naporov, da bi zdržali še en odstavek, ampak bom vseeno tvegal. Morda pa je med vami kdo, ki se celo strinja s staro modrostjo, da radovednost ni lepa čednost. Jaz osebno se ne.

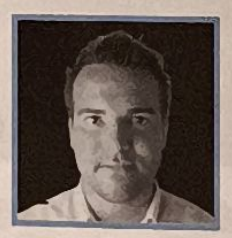
Predelava revije ni samo površinska, ampak smo v skladu z mnenji, ki ste nam jih posredovali v pred kratkim zaključeni anketi, izboljšali tudi vsebinsko plat. Med novice bomo skušali vplesti več zabave, veliki testi strojne in programske opreme bodo še bolj podrobni, prihajajoče igre boste lahko občudovali v vsej njihovi lepoti, delavnice pa bodo odslej bolj splošno uporabne. Upam, da vam bo nov *PCFormat* všeč in da bo za vas še vedno najboljši skupek papirja in črnila pod soncem. Sicer se zdaj oblika vsaj nekaj časa ne bo več bistveno spreminjala, smo pa še vedno odprti za komentarje – navsezadnje smo mi tu za vas in ne obratno. Zasujte me s konstruktivnimi predlogi in kritikami na aljosa.hancman@videotop.si. Mimogrede – ali ste opazili, da smo se s prehodom na evro pocenili?

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@
videotop.si

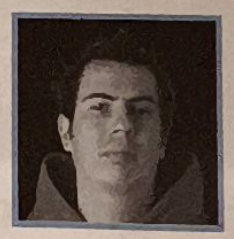


BARBARA BANOVIČ
Kot druga po činu je imela ta mesec preveč dela s prehodom na novo obliko revije, da bi utegnila početi karkoli drugega.

DAMIJAN GRADEČAK
Kot glavni oblikovalec je imel ta mesec preveč dela s prehodom na... hej, kako to, da je imel edino g. Urednik čas za *World of Warcraft*?



BRANE SMODIČ
Če najdete kakršnokoli tiskarsko napako, je on kriv za njo. Ne krivite tiskarskega škrata, ne krivite Luciferja, krivite Braneta...



ALEŠ FRAS
... razen če gre za napako na straneh od 32 do 49. Za napake na njih je kriv samo Aleš. Urednik pa si je spet uspešno umil roke.

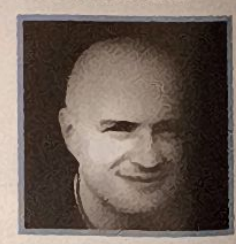
MANJA ROJKO
Ko boste imeli vprašanja v zvezi z naročnino na revijo ali DVD-jem, je to obraz, ki vas bo čakal na drugi strani telefona.

GREGOR MRAZ
Ljubitelj vsega, kar je online in vsega kar diši po zvrsti RPG je presenetljivo zavihal nos pri *Phantasy Star Universe*. Večni nergač Gregor.

TOMAŽ BARTOLJ
Ker ga pomanjkanje dobrih iger potre bolj kot pomanjkanje hokejskih tekem na TV, se je ta mesec vrgel v pisanje napovedi dobrih iger.

TOMAŽ KOTNIK
Ste se že kdaj vprašali, zakaj je Tomaž B. v razpredelnicah vedno pred Tomažem K.? Niste? Tomaž K. se je. In to nam je dal vedeti.

JELENA VARDA
Skoraj smo v njej ubili ljubezen do serije *Star Trek*, ko smo jo prisilili v igranje *Star Trek Legacy*. Skoraj, smo rekli, skoraj.



ANDREJ POTOČNIK
Za supertest je preizkusil toliko osnovnih plošč, da svoje ni mogel več gledati in je moral prebarvati pleksi steklo na ohišju.

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Monitor LCD 19" Samsung
SyncMaster 940BF Silver

264,99 €
63.502 SIT

MP3 predvajalnik
Teac MP-112 1GB

39,99 €
9.583 SIT

LCD TV sprejemnik
Philips 32PF5331

829,99 €
198.899 SIT

Digitalni fotoaparat (komplet)
Praktica Dpix 530 Z (5.1MP)

99,90 €
23.940 SIT

PC igra **World of Warcraft (WOW): Burning Crusade**

34,99 €
8.358 SIT

Vse cene so v EUR/SIT in veljajo na dan 22.1.2007. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v tolarjih je uporabljen centralni tečaj za menjave (239,640 tolarja =1 evro). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

Novo & Seksi

Slačimo najnovejšo strojno opremo

ALIENWARE AREA 51 7500

V ohišju se skrivajo procesor Core 2 Duo Extreme Edition, ki teče pri 2,9GHz, 2GB 800MHz pomnilnika DDR2 in nič manj kot kar dve kartici GeForce 8800GTX. Area 51 7500 ima torej srce iz čiste, prasketajoče energije. Pripravljen na Visto? Ob tem sistemu bi še veliki Deep Blue milo zajokal...

www.alienware.com

Drobovje v škatli
Notranjost Area 51 7500 je enako dodelana kot samo ohišje. Sistem se ponaša s tako imenovanim AlienICE, ki je v bistvu Alienwarova izvedba BTX-a, torej izjemno učinkovit sistem hlajenja, ki omogoča pretok zraka preko grafičnih kartic in izpihovanje vročega zraka, ne da bi vplival na temperaturo v notranjosti ohišja.

"Nezemljan je pristal. Na kolena,človečki!"

TOXIC X1950XTX

Sapphirejeva najnovejša predelava ATI-jevega nabora X950 je tale, popolnoma vodno hlajena kartica, ki je tudi znatno navita v primerjavi z drugimi karticami z istim naborom, tako da je seveda tudi znatno hitrejša. Z izjemno nVidiine serije 8800 je tole najhitrejša grafična kartica, ki jo lahko trenutno kupite.

www.sapphiretech.com

Rožnato Težko je opisati, kako prestižen je v usnje oblečen notesnik, dokler ga ne primete v roke. In če rožnata ni vaša barva, vas lahko potolažimo, da bo S6 na voljo tudi v neprimerno okusnejši rjavi barvi.

ASUS S6

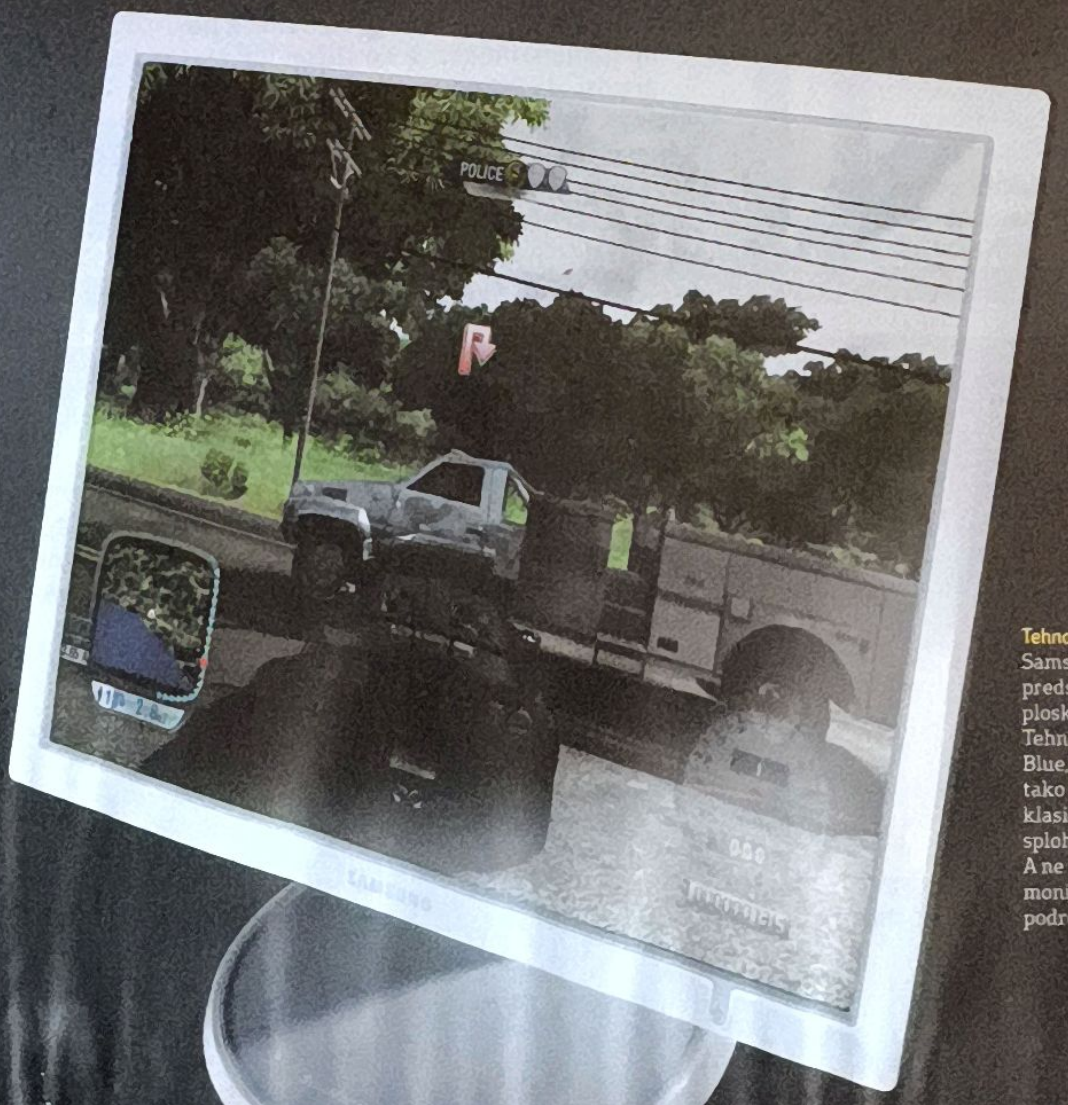
No, zdaj pa manjka samo še disko krogla. Ta omejena izdaja Asusovega prestižnega, v usnje oblečenega notesnika S6 je namreč precej živo rožnate barve. Kul ali kič? Odločite se sami. Vsekakor na ni dvoma, da je tale notesnik z 11-palčnim zaslonom, procesorjem Core Duo in gigabajtom pomnilnika odlično zmogljiva prenosna pošast.

www.asus.com

SAMSUNG SYNCMASTER 960BF

Malo nas je takih, ki si lahko kar tako privoščimo nekaj tako zmogljivega, kot je GeForce 8800GTX, zato nas bo večina imela kar nekaj težav pri poganjanju iger v ločljivostih, ki presegajo 1.280x1.024. Zato nam je še kako všeč, da lahko za zares zelo spodobno ceno dobimo Syncmastrovo ostro sliko in visoko odzivnost, da o krasnem videzu tega monitorja sploh ne začnemo razpravljati.

www.samsung.com



Tehnologija prihodnosti Samsung bo kmalu predstavil novo vrsto ploskih monitorjev. Tehnologija, znana kot LED Blue, omogoča prikaz barv v tako visoki kvaliteti, da se klasični monitorji z njo sploh ne morejo primerjati. A ne pričakujte, da bodo novi monitorji poceni! Pričakujte podrobnejši opis naslednjič.

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

3,7 mrd

Znesek prodaje strojne opreme in video iger v ZDA samo v decembru. In to v dolarjih, ne naših bivših tolarjih.

21,2 mio

Število napovedanih povezav WiMAX do leta 2011. Telekomunikacijska podjetja se bodo menda dejansko dokazala in ponudila to novo brezžično tehnologijo.

107

Hitrost prenosa v gigabajtih v sekundi, ki so ga zmogli pri Siemensu prek optičnega kabla. To je za dva DVD-ja podatkov vsako sekundo.

9

Odstotek tržnega deleža, ki ga je dosegel prenosni medijski predvajalnik Zune v prvem mesecu. Applovih 82,7% pomeni, da Microsoft čaka trda bitka.

1

Število dolarjev, ki jih Allofmp3.com zaračunava za en album. Žal je prav to razlog, da si založniške hiše brusijo zobe in že besno vlagajo tožbe.

GLAS RAZUMA

"Online igram grozi počasna smrt"

PCFormat ima vohuna. Človeka, ki je zagozden v najbolj temnih predelih igričarske industrije. Človeka, ki je tako neznosno paranoičen zaradi igranja podpovprečnih predelav za Xbox, da nam sploh ne dovoli prijeti ploščka v roke. To so njegova razmišljanja...

Da, da, da. Večigralske igre so krasne, *World of Warcraft* je digitalni heroin in nič ni boljšega, kot da se lahko pridružite prijateljem v igri. S tem se popolnoma strinjam. A ko slišim ljudi praviti, da je enoigralska izkušnja mrtva... recimo samo, da se lahko spomnim kar nekaj zanimivih stvari, ki jih lahko naredim z bedakovimi nosnicami in stekleničko gazirane pijače.

Največji ugovor je, da je poanta enoigralskih iger samo delno v sami igri. Seveda bi se radi zabavali, a so izzivi, svoboda, grafika, fizika, in vse druge domnevno ključne komponente *Dobre Moderne Igre* samo možnosti, niso pa nujne. Naš cilj ni, da bo naš PC krvavel, temveč dejansko uspeti. Radi bi dosegli, da se Zoë Castillo prebije skozi *Dreamfall* in še kako bi radi rešili Brezimnega iz *Tormenta*. Mi smo del njihove poti – mi smo vložili čas in trud v njihov uspeh. Junaki rešijo svet, mi pa smo zaslužni za njihovo zmago.

Kaj se zgodi, ko odstranimo vse tiste zgodbe, like in zmage? Kako lahko najboljši rezultati, neskončne stopnje ali stalne in nesmiselne bitke v Krvavi vojni MLXVII povzročijo, da boste računalnik zapustili enako zadovoljeni? Internetne večigralske igre sveta ne bodo zapustile v zadnji veliki bitki, temveč bodo obsojene na počasno, bolečo smrt, ko bo svet naredil korak naprej. Ostale bodo nekje v temnem kotu, pozabljene, prevarane in neljubljene. To pa ni častna smrt za junaka, kajne?

Igre, kot sta *Counterstrike* in *WoW*, vsekakor ponujajo bolj "igralno" izkušnjo. Mogoče se celo bolje obnesejo pri nejasnih konceptih, kot so "zabava" ali "navdušenje", kot naslovi, ki predstavljajo fiksen izziv ali se osredotočajo na zgodbo oziroma na specifično izkušnjo. A igre vsakemu pomenijo nekaj drugega. Primerjajte število prodanih iger s številom igralcev na strežnikih. To je dokaz, da so večigralske igre sicer deležne večjega pompa, v praksi pa mi – tiha večina – igramo igre tudi zaradi izkušnje, ne le zaradi ponavljajočih se dogodkov.

Priznam, da so naše pustolovščine krajše, a v naših spominih te igre živijo naprej še več desetletij. In to zato, ker smo lahko tudi mi, ljubitelji enoigralskih iger, junaki. ¤ PCF

"Mi, tiha večina, igramo igre tudi zaradi izkušnje, ne le zaradi ponavljajočih se dogodkov"

DEATHMATCH

Kot špricer hladni morilec in šef ladje Enterprise: kateri ima večja jajca?

	Agent 47 **Ima plešo, tetovirano črtno kodo in amnezijo. Poklicni morilec in glavni junak serije *Hitman*.**	Jean-Luc Picard **Kapitan federacijske vesoljske ladje. In premagal je Borge.**
Kdo?		
Način oblačenja?	Omara, polna belih srajc, črnih oblek in črnih kravat, ima pa nenavadno nagnjenje do kostumov. **1**	Oprijeta črno-rdeča uniforma. Brez vsake domišljije. **0**
Družina in prijatelji?	Nima. Verjetno jih je zadavil in njihova trupla vrgel v smetnjak. **0**	Včasih se crklja z vsemogočnim bitjem, občasno pa skoči v posteljo sumljive arheologinje. **1**
Število žrtev?	Nedvomno več sto. **0**	Ta poba jih ima na grbi več tisoč. Konec koncev je pobil celo Borge. **1**
Zabaven trik?	Strel v oko žrtvine mačke z razdalje 15 metrov. **1**	Teženje ob kozarcu vina. In zgodbe, ki se začnejo s "ko sem bil Borg". **0**
Preživljanje prostega časa?	Aranžiranje trupel. Podobno kot aranžiranje daril, le da smrdi. **1**	Počivanje v naslanjaču z dobro knjigo in skodelico čaja. Earl Grey. Vročega. **0**
Prevozno sredstvo?	Najraje ima sprehode. **0**	Kilometer dolga vesoljska ladja. Z velikimi topovi. In teleporterjem. In barom. **1**
Najpogostejša fraza?	"Obstaja krogla za vsakogar." **1**	"Naredi, da bo." **1**
Zmagovalec!	Ljubezen plešastega poba do umorov je ta tesni dvoboj privedla do izenačenja. **4**	Junak seveda je, a mu je komaj uspel izenačen rezultat, za kar se lahko zahvali smislu za modo. **4**

STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

Paranoja je še vedno živa in zdrava. V svetu internetnih klicev Skype ponuja "plačljivo dodatno rešitev" v obliki KishKishovega programskega detektorja laži. Vas skrbi, da vaša boljša polovica skriva ljubimca v omari? Pokličite jo prek telefončka Skype in jo zaslišite. Ah, kako je fino, če se lahko počutimo večvredne in močne. Dokler se ljudje seveda ne nehajo pogovarjati z nami. Zanima nas tudi, kako dolgo bo trajalo, preden bo kdo začel težiti s kršitvami zasebnosti in podobnimi zadevami.

In na kak način se lahko najbolje izognete detektorjem laži? Naj vaše klice sprejemajo roboti. Glavce v vladnih organizacijah pa že skrbi, da ne bi ti roboti nekega lepega dne začeli zahtevati iste pravice, kot jih imamo ljudje iz mesa in kosti. Britanske raziskave so pokazale, da bi morale vlade svojim kovinskim državljanom zagotoviti tudi primerne bivalne razmere in zdravstveno varstvo. Prihodnost, v kateri bodo opekači stali pred zavodi za zaposlovanje, je menda po nekih ocenah oddaljena 20 do 50 let.

Paranoični starši bodo veseli poročila, da je izumitelj Sayo Issac Daniel izumil čevlje z vgrajenim modulom GPS in gumbom za paniko, na katerega pritiskate s palcem. Ideja je, da bi s pritiskom na gumb naprava poslala signal vnaprej izbrani osebi, v katerem bi bile informacije o lokaciji čevljev, če ne celo osebe, ki jih nosi. Če vas res grozno skrbi za vaše najbližje, boste lahko kmalu kupili par takšnih čevljev, ki jih bodo pri Quantum Satellite Technology prodajali za okoli 270€.

GVERILSKO TESTIRANJE

KATERE SO ZARES NAJBOLJŠE RAČUNALNIŠKE ROKAVICE ZA LETOŠNJO ZIMO?

Če ste svoj bančni račun popolnoma izpraznili z nakupom novega računalnika ali ste obubožali ob nakupovanju božičnih daril in hrane za celo vojsko, boste najverjetneje morali prihraniti denar kje drugje. Najenostavnejši način varčevanja je, da preprosto izklopite ogrevanje in se toplo oblečete. Edino, kar vas bo verjetno pestilo, so zmrznjeni prsti. In za to seveda potrebujete prave rokavice.

Rokavična lestvica

1 Grozna rokavica
2 Nesodelujoča rokavica
3 Pravzaprav rokavica
4 Poštena rokavica
5 Rokavica, ki ji ni para

Gumijaste rokavice

Estetika – 1
Tipkanje – vc kožćuščku hudfobnega fatkla stopclkja mizar
Igranje – Pet mrtvih teroristov v dveh minutah
Strojna oprema – 3min 52s za namestitev grafične kartice
Skupaj – 3

Kolesarske rokavice

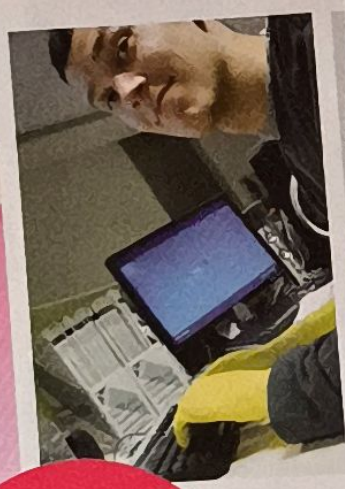
Estetika – 4
Tipkanje– v kožuščkui hudobnega fanta stopicvlja mizar
Igranje – 9 mrtvih
Strojna oprema – 1min 51s
Skupaj – 5

Motoristične rokavice

Estetika – 5
Tipkanje – v kkložđušpćčkju hudbnbega fna stopšivclkja nmittaer
Igranje – Samo dva mrtva
Strojna oprema – 5min 43s
Skupaj – 1

Palčniki

Estetika – 2
Tipkanje – v kožuščku hudobnega fanta stpiclja mzar
Igranje – 6 sestreljenih
Strojna oprema – 2min 9s
Skupaj – 4



Zmagovalec je lahko le...
Kolesarske rokavice

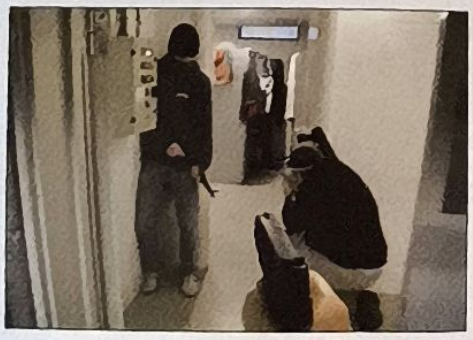
Tako smo si želeli, da bi zmagale motoristične rokavice, ker so res hude na pogled. Kmalu pa smo ugotovili, da se naše sanje ne bodo nikoli uresničile, saj je Tomaž hitro ugotovil, da v *Rainbow Six: Vegas* vse prepogosto umira, istočasno pa smo se skoraj stepli z vijaki in potrebovali celo minuto in pol, da smo privili grafično kartico v testni računalnik. Kolesarske rokavice so si zaslužile zmago, volneni palčniki pa so zasedli presenetljivo drugo mesto.

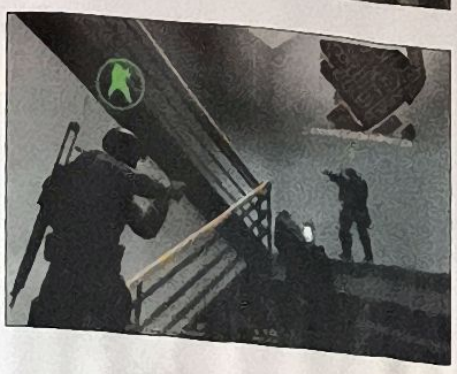
IGRANJE V ŽIVO

Rainbow Six: Vegas

Scena:
Reševanje talcev
Ocena: 86% PCF59

Aljoša in Damijan sta se odločila napasti uredništvo *PCFormata*. Kot da je to kaj novega. Začela sta s precej standardnim skrivanjem in kukanjem izza zaklonov, nato pa sta si zadala nemogočo nalogo in se začela z vrvmi spuščati po steni zgradbe. Če se boste sami lotili igranja v živo, nam pošljite slike na pisma@pcformatslo.net!



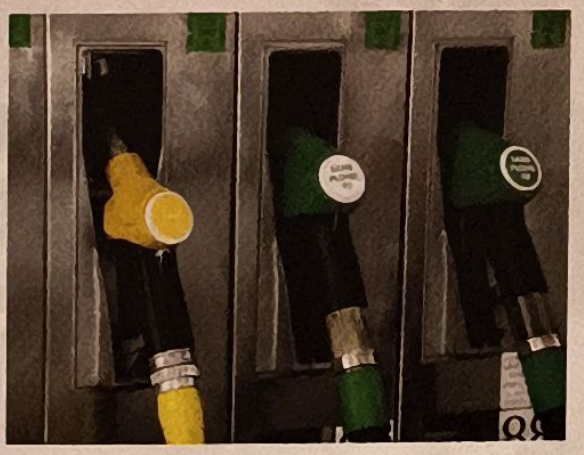


TOSHIBINA MINIATURIZACIJA

Še diski se manjšajo...

Toshiba je pred kratkim predstavila najmanjši trdi disk na svetu, in sicer 1,8-palčni model MK1011GAH, na katerega se podatki zapisujejo navpično, prvi modeli pa imajo kapaciteto kar 100GB. Masovna produkcija teh miniaturnih diskov se je začela januarja letos.

O prednostih navpičnega zapisovanja podatkov smo v PCFormatu že večkrat govorili, na kratko pa lahko povzamemo, da bo tak način zapisovanja omogočal znatno večje kapacitete diskov in seveda manjše diske. Glede na to, da so se pri Toshibi že lotili vgrajevanja dveh diskov v notesnike, lahko mogoče sanjamo tudi o tem, da bomo kmalu dočakali modele notesnikov s še več diski, glede na to, da prostor več ne bo predstavljal večje ovire, istočasno pa se lahko nadejamo smešno majhnih prenosnih diskov, ki so lahko resna konkurenca pomnilniškim ključem. Novi diski pa imajo tudi znatno nižjo porabo, in sicer 0,003W/GB, kar je tudi dobra novica za ultra-lahke notesnike, ki bodo verjetno v kratkem deležni parov diskov, ne da bi zanje morali žrtvovati čas avtonomije. ¤ PCF



NASLEDNJIČ NA BENCINSKO POSTAJO VZAMITE S SEBOJ RAČUNALNIK

PC na gorivo

Revolucija z vgrajevanjem gorivnih celic v notesnike se nadaljuje. Samsung se že postavlja z 1.200Wh gorivno celico, zasnovano kot bazna postaja, za ultra-prenosne notesnike Q35.

Zaradi bazne postaje so notesniki še vedno približno prenosni, celica pa bi naj omogočala delovanje cel mesec, pri uporabi osem ur dnevno, pet dni v tednu. Pri Samsungu razvijajo tudi manjšo gorivno celico, ki bo omogočala 15 ur napajanja z eno samo skodelico metanola. Nove gorivne celice ne omogočajo le daljše avtonomije, temveč jih je tudi enostavno "polniti", in sicer tako, da vanje preprosto natočite gorivo. ¤ PCF

KO ZAVIJE MRZEL VETER IN ZAPADE PRVI SNEG,
VI PA OBUPANO POTREBUJETE NOV RAČUNALNIK, JE NAJBOLJŠA
REŠITEV, DA V TOPLINI SVOJEGA DOMA OPRAVITE NAKUP PREKO SPLETA!

PRIVARČUJTE NA
WWW.TRI-PET.SI
SPLETNA TRGOVINA Z NAJBOLJŠO PONUDBO

Stalno na zalogi:
LCD zasloni SAMSUNG in LG
Trdi diski SEAGATE IN SAMSUNG
Spominski moduli Kingston, Infitron, Vdata
Računalniška periferija MEDIA-TECH
LCD in plazma televizorji SONY in LG
Grafične kartice XFX in GECUBE
Optične enote NEC in LG
Usb ključki KINGSTON
Prenosniki SONY VAIO in HP-COMPAQ
in drugi izdelki svetovno znanih proizvajalcev!

OPOZORILO!
OB NAKUPU IZDELKA
PREGLEJTE CELOTEN PAKET,
SAJ SE V NJEM LAHKO SKRIVA
ŠE KAJ!

GRAFIČNE KARTICE
XFX
RAČUNALNIŠKA PERIFERIJA

Tri pet d.o.o.
Zagrebška 22
2000 Maribor
tel.: 02/461-44-28
e-mail: info@tri-pet.si
WWW.TRI-PET.SI

TRI-PET d.o.o.
RAČUNALNIŠKE STORITVE

ANALIZA NOVIC

Notesniki za otroke

Mogoče se še spomnite, da smo že govorili o projektu One Laptop Per Child (en notesnik na otroka). No, predstavitev omenjenih notesnikov, ki bodo osrečili manj privilegirane otroke, je že pred vrati. Namen projekta je zagotoviti cenovno ugodno strojno opremo, s pomočjo katere bi lahko otroci v državah v razvoju laže delali v šolah.

Seveda se ti notesniki po specifikacijah ne bodo mogli kosati niti z najcenejšimi sistemi, ki so naprodaj v računalniških trgovinah, res pa je tudi, da jih bodo prek OLPC prodajali za smešnih sto dolarjev (okoli 76€). Najbolj zanimivo pa se nam zdi, da bodo sistemi OLPC opremljeni s predelano različico Linuxa, kar je tudi logično, saj ena sama licenca za Windows stane več kot cel računalnik. Finančno je Linux torej edina možnost, smo pa zasledili tudi nekaj malega evangelizacije projekta s strani Nicholasa Negroponteja, ki je tudi eden od njegovih pobudnikov: "Eden najbolj žalostnih in tudi najbolj pogostih pogojev v osnovnih šolah (kjer te sploh obstajajo v deželah v razvoju) je, da se otroci učijo uporabljati *Word*, *Excel* in *PowerPoint*," kot je povedal za Associated Press. Že, že, a če predvidevamo, da se bodo ti otroci tako veliko naučili na račun tega novega načina izobraževanja, lahko predvidevamo tudi, da bodo želeli dobiti službe. Službe, v katerih se bodo najverjetneje uporabljali *Word*, *Excel* in *PowerPoint*, ne pa čudaški vmesniki programov. Vsekakor smo za uporabo Linuxa, a dajte, prosimo lepo, počite na te računalnike vsaj še kakšen *OpenOffice*. ¤ PCF

Konec MP3 štacune?

Bitka med mednarodnim križarjem za zaščito avtorskih pravic, RIAA, in rusko internetno prodajalno glasbe, AllofMP3.com, postaja vedno bolj vroča. Pred kratkim so se pri RIAA odločili, da bodo zahtevali polne penale za vsako skladbo v znesku 150.000 dolarjev (ok. 114.000€) za vsako od 11 milijonov kršitev. Vsota je popolnoma nemogoče visoka, in sicer 1,65 trilijona dolarjev (1,25 trilijona evrov).

Pri AllofMP3.com trdijo, da delajo popolnoma v skladu z zakonodajo svoje države, saj plačujejo standardnih 15% ROM-u, ruski različici RIAA. Vsekakor bo zanimivo videti, kako se bo stvar premaknila s te mrtve točke. Če pobrskate po masivni bazi albumov za manj kot dva evra na AllofMP3.com, je precej jasno, da nekje po poti nekdo izgublja denar. Če se bo ruska vlada strinjala z dogovorom, kot ga imata trenutno AllofMP3.com in ROM, spletna prodajalna ne bo prav nič trpela zaradi možne tožbe, ki prihaja iz ZDA.

Bolj nas skrbi dejstvo, da bi se Rusija rada pridružila Svetovni trgovinski organizaciji, kar pomeni, da bi lahko bil obstoj spletnih strani, kot je AllofMP3.com, kamen spotike pri dogovarjanjih. ¤ PCF

"Zaradi možne tožbe podjetje ne bo prav nič trpelo"

IGRIČARSKA PSIHOLOGIJA

S PROFESORJEM GREGORJEM PODALPSKIM

Ta mesec sem videl še en fascinanten primer, ki je do neke mere povezan s *PCFormatovo* temo o glasbi v igrah, ki jo ekipa uredništva pripravlja za naslednjo številko. Pacientka, ki jo bomo imenovali Primerek 4, me je obiskala v ordinaciji in potožila, da jo muči čudna slušna težava.

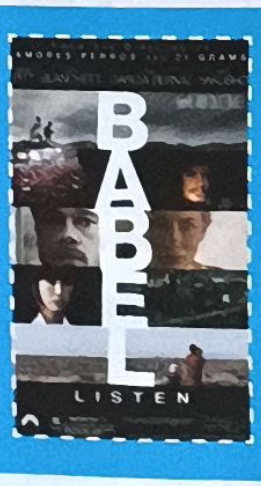
Težavo sem hitro diagnosticiral kot akuten primer sintestezije, nenavadne psihološke motnje, ki povzroči, da pacient sliši vse v pokajočih, 8-bitnih vzorcih, podobnih tistim, ki so služili za zvočno podlago igram starih časov.

Primerek 4 je pred kratkim poslušala neko Vivaldijevo skladbo in se pritožila, da je "zvenela kot glasbena tema za Dug Dig". To se je njenemu partnerju zdelo precej sumljivo in je menil, da "nekaj res ni v redu, draga".

Sintestezija je zelo zanimivo stanje, ki je popolnoma psihosomatsko, podobno kot zvonjenje v ušesih, običajno pa jo povzroča pretirano igranje iger na starinskih konzolah v času, ko kraljujejo senčniki pikslov. Gre za popolnoma nepotreben način za preživljanje prostega časa, ki ga je potrebno izločiti iz prehrane igričarja, preden se lahko začne zdravljenje. S preprosto nadgradnjo bedne grafične kartice GeForce 2, odstranjevanjem emulatorja za Commodore 64 in rezanjem General MIDI iz zvočne kartice z ostrim nožem mi je uspelo pozdraviti težavo stanje Primerka 4. ¤ PCF

SINTESTEZIJA

Sintestezijo je dokaj enostavno opaziti, če pacient nima navade redno poslušati plesne glasbe iz zgodnjih 90. let. V takem primeru je lahko neopažena več let. Ker je bolje preprečiti kot lečiti, je priporočljivo, da se ne dotikate starih iger, še posebej zato, ker je bila včasih bera bednih iger res pestra.



S PCFormatom v kino

PCFormat poklanja 100 vstopnic za ogled večkrat nagrajenega filma *Babilon (Babel)*

Med tistimi, ki bodo sodelovali v žrebanju, bomo izvlekli **50 srečnežev, ki bodo prejeli 2 brezplačni vstopnici** za ogled filma v kinu Kolosej.

Pošljite ✉ **SMS** z naslednjo vsebino:
KINO <ime, priimek, naslov>
na telefonsko številko **3030** ali pa izrežite sliko plakata filma *Babilon* na tej strani, jo prilepite na dopisnico in skupaj s svojim naslovom pošljite na:
PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.
V primeru pošiljanja SMS-a boste za povratni SMS plačali 0,83€ (200 SIT).

Majica California Games

Če vam niso všeč majice, s katerimi bi lahko usmerjali pristajanje letal, vam priporočamo tole zadevico California Games, zaradi katere smo si skoraj kupili smrtonosne deske na koleščkih in se odpravili ubijat na prvi poligon ali park. Skoraj..

38,15€ www.joystickjunkies.com

Kič!

Saj veste, da si ga želite

Zrakoplov Goodyear

Se še spomnite situacij iz najstniških filmov iz 80. let, ko je nekdo zakričal: "Glej, Goodyearov zrakoplov!" da bi preusmeril pozornost besnega nasilneža ali bližajočega se policista? No, zdaj lahko tak zrakoplov celo spustite v zrak v pravem trenutku in si priborite nekaj dodatnih sekund za pobeg.

61,05€ www.firebox.com

Street Fighter II Plug and Play

Minila je cela večnost, odkar smo nazadnje videli dobro pretepaško igro za PC, zato vam priporočamo, da pozabite na senčnike pikslov in si omislite očka čevljev preko nosa. Idealen za navidezno pretepanje, pri katerem ne morete dobiti niti ene same modrice.

19,85€ www.amazon.com

Milo Jim'll Fix It

Po spektakularno nesramnem videu Jimmy Jangle, ki kroži po internetu (spravite se na Google, če ne veste, o čem govorimo), se nam zdi koncept medalje iz mila z napisom Jim'll Fix It prav briljantna. Obesite si jo lahko okoli vratu, pa se boste počutili kot pravi zmagovalec, ko si boste milili bolj skrite dele telesa.

12,20€ www.firebox.com

AKCIJA!

HP PAVILION A1000
AMD Athlon64 3200+
512 MB DDR
160 GB HDD 7200 rpm
DVD-RW, LAN, SOUND
Microsoft WIN XP HOME
89.000 SIT z DDV
471,39 EUR

AKCIJA!

HP PAVILION DV8000
Intel Core Duo T2050
1024 MB DDR
120 GB HDD 7200 rpm
DVD-RW, LAN, SOUND
17,1 TFT WIDESCREEN
ATI RADEON X200 PCI-ex
Microsoft WIN XP HOME
285.171 SIT z DDV
1.199,00 EUR

WWW.NOTESNIKI.SI

SUPER GERI NAGRADNA IGRA
12 x IGRA ZA PC
(DOOM 3, QUAKE 4, TRUCKS..)
3 x PANDA 2007 ANTIVIRUS + FW
4x OPTICAL MOUSE
1x VOLAN LOGITEC ZA PC

POŠLJI: MM GC2,A NA 2929
Nagradna igra traja do 29.03.2007 !
VideoToP

NAGRADNO VPRAŠANJE:
KATERI PROIZVAJALEC
IZDELUJE PRENOSNIKE DV9000 ?
A. HP
B. SONY
C. TWINHEAD
POŠLJI:
MM GC2,A
NA 2929
ZADENI ENO OD 20 LEPIH NAGRAD !

SODELUJEJO LAHKO UPORABNIKI MOBITELA !
Storitev je na voljo uporabnikom Mobitela. Cena poslanega SMSa je po ceniku operaterja. Cena prejetega sporočila za sodelovanje v nagradni igri je 100 SIT(0,42 EUR). Vsak sodelujoci se vclani v GC Computer SMS klub, kjer prejme mesecno najvec 4 SMS sporocila z ugodnostmi in akcijami z podrocja racunalnistva. SMS sporocilo v GC vas stane 25 SIT(0,09 EUR). S sodelovanjem se strinjate z pogoji uporabe na www.mm-komunikacije.si. Ponudnik in izvajalec storitve je M&M , Matjaz Primec s.p., narocnik storitve je Geri Computer d.n.o. Odjava: MM GC STOP Pomoc uporabnikom : 051 439 842

Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.

pisma@pcformatslo.net

Obsežno branje

Prispelo 1. januarja 2007

Moje ime je Romano, prihajam iz Ptuja in star sem 13 let. Ne bo se vam prilizoval, ampak bom kar naravnost povedal: vaša revija je (meni) najboljša v Sloveniji, mogoče celo na svetu, in sem srečen naročnik že dve leti, čeprav jo prebiram, že od kar je izšla prva številka (se mi zdi, da je to bilo pred petimi leti); se pravi, da sem jo začel prebirati že kot otrok, saj so me vedno zanimale igre in računalniki. Najprej ko dobim revijo, ponorim od sreče, raztrgam folijo in jo takoj začnem prebirati. Na hitro najprej prelistam, nato pa začnem od začetka. Vedno preberem vse rubrike, pa če tudi so včasih dolgočasne, saj preberem revijo v eni uri in pol. Ampak tudi po tem se je nikoli ne naveličam, zato jo preberem najmanj še petkrat, nato pa se lotim tudi starejših *PCFormatov*. Najprej seveda preberem uvodnik, ki me vsakič in vedno preseneti, zraven pa se tudi nasmejim. Vse čestitke Aljoši, ki piše najbolj zanimive članke! Nato se Vklopim in preberem vse novice, samo Bill Gates za predsednika? Upam, da bi vsakemu podaril kakšen PC, ali pa kaj drugega. Kar naprej berem in berem… pa opazim besedo Kič, ki me takoj pritegne. Preberem vse v zvezi z njo, si ogledam predmete in odhitim naprej. Ja, nato pa pridejo Pisma bralcev, kaj naj rečem, nekatera so odlična, druga ne tako dobra, najdejo se tudi predlogi, pa še kaj drugega. Čas smeha pa nastopi… Zdaj: IZREZANO S FORUMA! Za crknit! [*Polno analizo revije smo bili prisiljeni izrezati, ker za to rubriko nimamo rezervirane pol revije, smo pa zelo hvaležni. – Urednik*] Ker je bilo to moje prvo pismo, upam, da bo preživelo in da ne bo končalo v košu. Lepe pozdrave iz Ptuja!
Romano

Tokrat smo dobili popolno analizo celotne revije, kar nam je vsekakor zelo všeč, a vas vseeno naprošamo, da nas ne silite krajšati vaših pisem. Romano, pomisli, da si, kljub skrajšanemu pismu, kar nekaj bralcev prikrajšal za objavo…

Velikost je pomembna…

Prispelo 6. januarja 2007

Že nekaj časa premišljujem o eni stvari,katero še nisem zasledil v niti eni slovenski računalniški reviji. Kupujem skoraj vse,toda PCFormat je najboljši. Najbližje vam je mestna konkurenca,ki pa je daaaleč za vami. No,da preidem k stvari. Kakorkoli računalništvo kot splošen pojem napreduje, me skoraj v vsakem pogledu "moti" to, da se velikost računalnikov ni zmanjšala, ampak nasprotno povečala. Poglejte samo velikosti ohišij, zadnje grafične kartice 8800GTX…

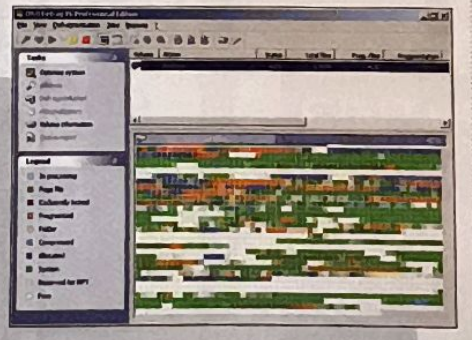
Ali se bodo šele naši vnuki smejali tem velikim škatlam pod našimi mizami?
Mico

Če ti povemo po pravici, nimamo pojma, čemu vsemu se bodo smejali naši vnuki. Nam se danes fički zdijo grozno smešni, svoj čas pa so bili tako popularni, da bi se bili ljudje pripravljeni pobiti zanje. Vsekakor pa so nam še vedno všeč velika ohišja, ker lahko vanja stlačimo veliko stvari in predvsem velike hladilnike. In z velikim ohišjem prej impresioniramo obiskovalce kot s kakšno žepno škatlico, ne glede na to, kako zmogljiva je. In mi radi impresioniramo…

Dobro razmislite, kaj prej opazite: takšnega malčka ali pošten "boom-box"?

PISMO MESECA

Kje je…



Prispelo 13. januarja 2007

Zdravo PCF-ovci. Januarska številka vam je spet odlično uspela. Brata sem spet moral namlatiti, da se ni lotil branja pred menoj. No, imam pa eno manjšo pripombo. Opis programa za defragmentacijo trdega diska na strani 98 me je pošteno zrajcal, ko pa sem ga šel iskati na priložen DVD, ga nisem uspel najti. Vse menije sem prečesal po dolgem in počez, na koncu pa sem iskal še z Raziskovalcem, a uspelo mi ni. Mi lahko pomagate? Bodite še naprej tako super. Se že veselim naslednje številke in nove oblike.
Pavel

Podobnih pisem smo ta mesec prejeli celo morje. Razlog, zakaj ste neuspešno iskali program *O&O Defrag V4 Professional* na DVD-ju je zelo preprost - tam ga ni. Krivdo bi lahko zvalili na pleča tiskarskega škrata, a bomo pošteni in priznali, da je krivda… Mrazova. Hehe. V opravičilo smo se odločili med vsemi, ki so ostali za cel mesec brez obljubljenega celotnega programa, izžrebati enega in mu podeliti nagrado za pismo meseca. Kdor dvomi, da je bil žreb pošten, naj nam pride trkat na vrata. Imamo hude pse. Seveda smo obljubljeni program dali na DVD ta mesec. Se še enkrat iz srca opravičujemo za napako.

PIŠITE IN ZADENITE

Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo prigrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni plošček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje VideoToP d.o.o.

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 62,18€ (14.900,81 SIT)
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€ (21.749,72 SIT)

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Matrix Online**
- **Rainbow Six: Lockdown**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

šimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. Če nam svojih želja ne boste sporočili, boste prejeli igro po naši izbiri.

PCFormat-ova posebna ponudba

Knjiga NOVIH 100 RAČUNALNIŠKIH ZVIJAČ

*Vsak naročnik lahko prejme samo en(-) od daril, omenjenih na tej strani.
Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

NOVA TEHNOLOŠKA TEMA!

PRIHODNOST SE ZAČNE TUKAJ>

Kam gremo? Kako bomo prišli tja? PCFormat hrabro stopi v prihodnost...

Kar uživajte, dokler je vaš računalnik še fantastična in noro hitra škatla, saj dobro poznate resnico: čez pet let se boste vašega, danes pošastnega PC-ja sramovali, sicer pa bo tako ali tako še najbolj uporaben kot obtežilnik za papir.

Malo je naprav, ki bi tako hitro in navdušeno galopirale v pozabo, kot je prav PC. Gordon Moore, ustanovitelj Intela, je zadel žebljico na glavico, ko je predstavil svoj zakon, ki dejansko velja: procesorska moč se še vedno podvoji približno vsakih 18 mesecev. Kapaciteta diskov in pomnilnika hodi po približno isti poti, tako da lahko bolj ali manj natančno ugibamo, kaj bo poganjalo namizne računalnike čez pet, deset ali celo dvajset let. Številke se po današnjih standardih zdijo prav astronomske, a pomislite, kako bi bilo, ko bi odpotovali za deset let v preteklost, in bi sami sebi pripovedovali o Core 2 Duo in 2GB pomnilniških ključkih, medtem ko bi vaš pretekli jaz sedel za Pentiumom 100 s 16MB pomnilnika.

Vsakih nekaj let pa se najde kdo, ki Moorov zakon proglasi za zastarelo idejo, običajno na podlagi dejstva, da trenutne generacije procesorjev niso ravno tako hitre, kot bi naj bile. Takšnih govoric trenutno kroži kar nekaj. Če na primer začnemo sprehod po zgodovini v letu 2003, ko smo lahko kupili zelo spodoben 2GHz sistem za navadnemu smrtniku primerno ceno, bi potrebovali le nekaj sekund za izračun, da bi mo-

rali v tem trenutku posedovati procesorje, katerih frekvenca bi se gibala okoli 8GHz. Frekvence torej ne rastejo tako hitro, kot v poznih devetdesetih letih. Namesto višanja frekvence se danes proizvajalci osredotočajo na učinkovitost predpomnilnika, velikost procesorja, porabo in, kar je veprjetno najpomembneje, na večjedrno tehnologijo.

Čeprav nimamo procesorjev z neverjetnimi frekvencami, ki smo jih pričakovali pred nekaj leti, se napredek ni ustavil. Naprave so vse manjše, hitrejše in cenejše,

eset

Bliskovitost.
Natančnost.
Nepopustljivost.

Lahko lastnosti
svojih programov
za računalniško varnost
tako opišete
z enako gotovostjo?

Vsak mesec več kot 1000 pametnih uporabnikov v Sloveniji zaščiti svoje računalnike z najučinkovitejšimi rešitvami:
Outpost Firewall, Cloudmark Antispam, Webroot Spy Sweeper in ESET NOD32 Antivirus.

Prenesite si **brezplačne** preizkusne različice programov
in se o njihovi učinkovitosti prepričajte sami.

www.outpost.si www.cloudmark.si www.spysweeper.si www.nod32.si

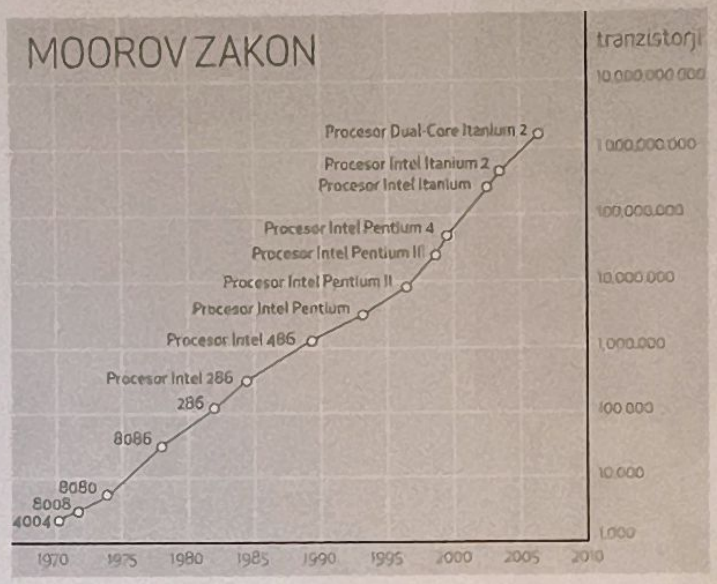
NOD32 antivirus system

SI SPLET d.o.o., Dolenjska cesta 76, 1000 Ljubljana,
telefon: 01 428 94 05, nod32@sisplet.com, www.sisplet.com

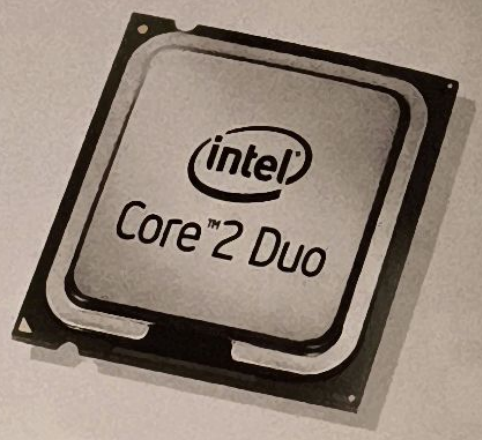
in to kar eksponentno, in če bi radi videli najboljši primerek takšne tehnološke evolucije, si samo oglejte iPod.

Tako enostavno se je zaplesti v past razmišljanja, da ta trenutek predstavlja vrhunec razvoja, a na podlagi vsega povedanega vsekakor ne smemo pozabiti, da drvimo po izjemno strmi krivulji tehnoloških izboljšav, tempo le-teh pa se bo samo še pospeševal.

Kako bomo sploh prišli do cilja? Začnimo pri najbolj očitni komponenti računalnika, torej pri procesorju. Kot smo že povedali, frekvenca ni več zanesljivo merilo zmogljivosti; namesto vrtoglavih frekvenc smo zato dobili manjše, hitrejše in učinkovitejše procesorje. Core 2 Duo trenutno vlada na trgu, njegov štirijedrni naslednik (*PCF 57*) pa tudi že trka na vrata potrošniškega trga, tako da je jasno, da je paralelizem pravo gonilo napredka.



Pri *PCFormatu* ljubimo velike, strašljive grafe. In težko bi našli bolj strašljivega, kot je tale. Kje se bo končalo?



Frekvence se mogoče res ne višajo, a Core 2 Duo jasno kaže, da je razvoj procesorjev usmerjen v več jeder, vsaj na kratek rok.

Namesto da bi do onemoglosti navijali en sam čip, je bolj logično, če se osredotočimo na delitev dela med več jeder, istočasno pa tudi na višanje učinkovitosti teh jeder in manjšanje velikosti. Pri Intelu so pred kratkim razvili 80-jedrni prototip, iz katerega so iztisnili cel teraflop, cilj pa je, da bi bili takšni procesorji na voljo že čez pet let - in to za namizne računalnike. Za vsakdanja opravila se to mogoče zdi pretirano, a bodite prepričani, da bodo prav vsa jedra pošteno izkoriščena, pa če bo šlo za kodiranje visoko-ločljivostnega videa brez čakanja, renderiranje avdio učinkov v realnem času ali preprosto za poganjanje *Obliviona* z vsemi podrobnostmi brez vsake upočasnitve.

Ali bo vsa ta paralelna moč pomenila tudi konec dodatkov, kot so 3D kartice ali ločene kartice za fiziko? "Strojno pospešena fizika viša zahteve za grafične procesorje pri renderiranju dinamične geometrije in objektov, in seveda tudi zahteve za glavne procesorje, ki so zadolženi za izboljšanje grafike in umetne inteligence," pravi Manju Hedge, glava podjetja Ageia, ki je razvilo kartice PhysX. Če povemo drugače: vsak program, od katerega pričakujemo nekaj več, dodatno obremeni glavni procesor. Tako lahko trdimo, da bo (vsaj v bližnji prihodnosti) še vedno obstajala potreba po posebnih procesnih enotah, če bomo želeli res najboljšo igralno izkušnjo.

Na dolgi rok pa nas bosta pomanjševanje in višanje učinkovitosti dejansko pripeljala v dobo vseprisotnega računalništva oziroma v tako imenovani tretji val računalništva. Čipi bodo torej vsepovsod, kar se že uresničuje. Ali to pomeni, da bodo vsestranski PC-ji pristali nekje v ozadju, ko bomo imeli na voljo vedno več specializiranih majcenih naprav z lastno procesorsko močjo? Verjetno ne, pravi Danny O'Brien iz podjetja Electronic Frontier Foundation (www.eff.org): "Računalniki so tako kompliciran, ker so večnamenski. Izvajajo lahko ogromno opravil in so izjemno zmogljivo gonilo inovacije za uporabnika. Vedno smo pričakovali, da bodo ta orodja sčasoma izginila, a se vedno pojavi kak nov način uporabe zanje. Dokler se PC s tega vidika ne izpoje, bo prisoten, skupaj z enostavnejšimi napravami."

Tehnološki kolumnist in igričarski impresarij, Mel Croucher, je pred časom povedal, da obstajata samo dve vrsti iger: šah in namizni tenis. Ta izjava se nam zdi čisto logična, saj lahko takšno logiko brez težav uporabimo za delitev iger na možganske podvige in na z reakcijami pogojeno zabavo.

Od kod bodo torej prihajale inovacije na tem področju? Namesto da bi si podrob-

"SECOND LIFE JE VIZIJA POTENCIALNE PRIHODNOSTI INTERNETA"

TEHNOLOGIJA, KI JI NI USPELO

← PREPOZNAVA GOVORA

Leto 2006 je za nami, pa še vedno ne moremo klepetati z računalnikom. Sicer lahko, če želite, a vas računalnik ne bo razumel. Prepoznava govora je neverjetno naporna naloga, na rezultate brez napak pa bomo lahko čakali še kar nekaj časa.

MOČNA UI

HAL 9000 v *2001* je bil precej optimističen - računalniki so resda zmogljivi, a so še vedno blazno butasti v primerjavi s človeškimi možgani. Sanje o umetni inteligenci, ki bi bila primerljiva s človeško, so še vedno žive, a bo minilo vsaj še nekaj desetletij, preden bodo računalniki prestali Turingov test.

↑ ČELADE ZA NAVIDEZNO RESNIČNOST

Klasični primer postavljanja konja pred voz. Sredi devetdesetih se je pojavila gora takšnih čalad, a so bile prav vse v najboljšem primeru zanič. Slika je imela bedno ločljivost, čelade so bile težke, ob sami uporabi pa je marsikdo dobil morsko bolezen. Z njimi se je zdela navidezna resničnost kot slaba šala.

"MINIATURIZACIJA BI NAJ PRINESLA VSEPRISOTNE RAČUNALNIKE TRETJE GENERACIJE"

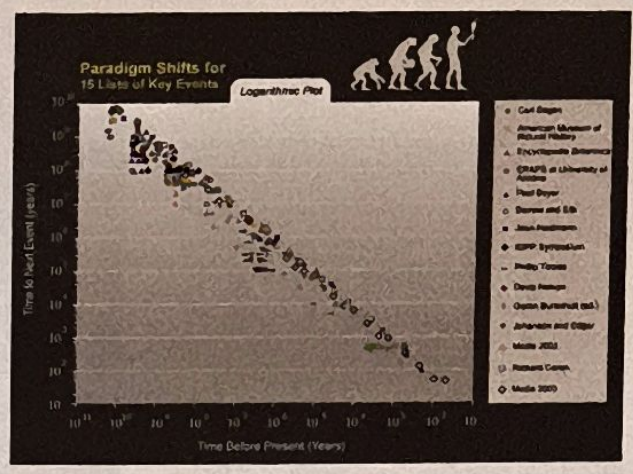
iPod – vsemogočna škatlica, ki predvaja glasbo in video, ponuja 80GB prostora za hrambo, ne odpove po le nekaj urah, stane manj kot 500 eurov in jo lahko spravite v žep kavbojk - tega si pred le nekaj leti nismo znali predstavljati

neje ogledali same igre, si raje oglejmo načine, na katere jih igramo. V bistvu smo že od samega začetka vezani na miško in tipkovnico. Seveda se vhodne naprave, ki jih imamo, odlično obnesejo v igrah, res pa je tudi, da so bile te igre razvite prav za naše vhodne naprave. Če bomo želeli res pravo interakcijo v internetnih svetovih, se bo moralo nekaj pošteno spremeniti. Potrebujemo pravo zlitje igričarske tehnologije in prihodnosti interneta.

"S tipkovnico in miško smo pri ukazih precej omejeni, monitorji pa imajo precej pomanjkljivosti pri predstavljanju podatkov," pravi Catherine Smith iz Linden Laba, od koder smo dobili *Second Life*.

"Tipkovnice uporabljamo že od izuma pisalnega stroja, zato bi bilo precej drzno napovedovati, da bodo kar tako izginile v **desetih letih, a bo vsekakor prišlo do točke, ko bo bolj intuitiven vmesnik za krmiljenje z govorom in premikanjem rok/oči,** preprosto hitrejši od tipkovnice. Izboljšujejo se tudi tehnologije vizualne projekcije. Tisti, ki danes uporabljajo *Second Life*, bodo najverjetneje eni prvih, ki bodo v prihodnosti osvojili nove vmesnike."

Inovacija na počiva, da bi jo videli v akciji, pa si oglejte denimo trg konzol, natančneje Nintendove izdelke. Nintendo DS je spretno prehitel Sonyjevo zmogljivejšo konzolo PSP. Delni razlog za to sta mikrofon in pero, še bolj pomembno pa je, da obstaja kar nekaj iger, ki oboje odlično izkorišča. Enako inovativna je smešno poimenovana konzola Wii, ki ima krmilnik, ki zaznava gibanje. Kako učinkovit bo ta krmilnik kot igralni pripomoček, še ni čisto jasno, vsekakor pa gre za izjemen dosežek v razvoju, ki daje tudi zanimiv pogled v prihodnost igralnih vmesnikov.



SINGULARNOST ZA TELEBANE

Futurist Ray Kurzweil je izrisal graf velikih dogodkov v evoluciji človeka z zbiranjem seznamov ključnih dogodkov, ki jih je napovedalo 15 različnih avtoritet. Graf kaže znaten pospešek v tehnološkem napredku v dokaj kratkem časovnem obdobju.

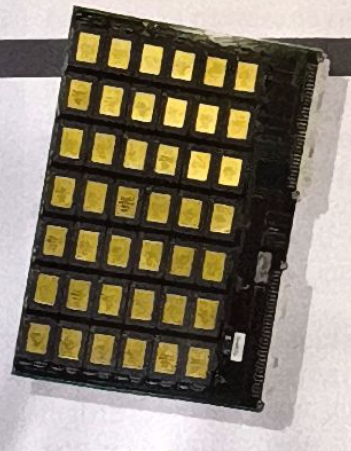
Če mislite, da se tehnologija danes hitro razvija, se kar pripravite, da se bo razvoj še pospešil. Za nekatere Moorov zakon ni dovolj. "Približno vsako leto podvojimo moč informacijske tehnologije," pravi Kurzweil. "V desetih letih gre torej za faktor tisoč, v 20 letih milijon, v 30 letih pa milijardo."

Medtem pa znanstveniki neumorno mapirajo človeške možgane in znatno napredujejo na področjih, ki so dobila kratico GNR - genetiki, nanotehnologiji in robotiki. Rezultat njihovega dela bodo računalniki, ki bodo dosegli človeško stopnjo inteligence in jo sčasoma tudi presegli, mi pa jih bomo dohajali z integracijo tehnologije v naša telesa. Na tej točki bo nastopilo stanje, ki mu Kurzweil pravi singularnost, ko bo tehnološki napredek dobesedno eksplodiral v zelo kratkem času. Futuristi se ne morejo zediniti, kakšne bodo posledice tega, a mnogi verjamejo, da bomo lahko predelali lastna telesa in svojo inteligenco popeljali v vesolje.

Ray Kurzweil predvideva, da bo singularnost nastopila okoli leta 2045 in predvideva, da bo nebiološka inteligenca, ustvarjena tega leta, milijardokrat zmogljivejša od trenutne človeške inteligence.

TABLIČNI PC

V teoriji so tablični PC-ji fantastični. Celo v naših pisarnah se najde kakšen. Težava je le v tem, da ločljivosti zaslonov in prepoznavanje pisave niso ravno briljantne, običajne avtonomije baterij pa so tako uborne, da še vedno uporabljamo svinčnik in papir.



TRANSPUTER

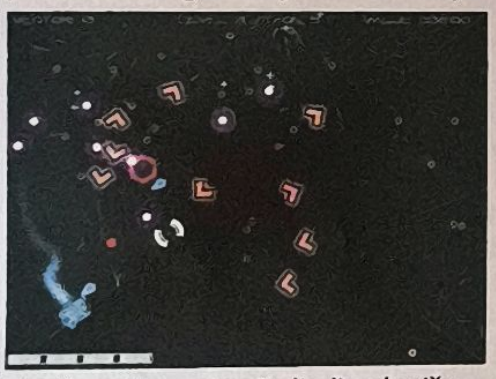
INMOS Transputer je bil preprosto preveč pred svojim časom. Šlo je za vsenamenski čip, ki ga je bilo mogoče povezati z drugimi transputerji. Ideja je bila odlična, a je nihče ni pograbil. Večjedrni procesorji in kaotično računalništvo so duhovni otroci te ideje.

SUPERDISK

Manjkajoči člen med 3,5-palčnimi disketami in polprevodniškimi diski na vodilu USB. Pred časom, ko je bilo 120MB na disku, velikem kot disketa, mega zadeva, smo bili prepričani, da gre za tehnologijo prihodnosti. Nihče drug se ni strinjal in tako je SuperDisk izginil.

Še ena odlična lastnost Wii je njegova navidezna konzola, ki igralcem omogoča snemanje klasičnih konzolnih iger za smešno nizko ceno. Ideja ni nova, saj so kratki izbruhi zabave za malo denarja že znani igralcem na PC-jih, a očitno končno dozoreva. Nove igre so vedno večje in zahtevajo cele vojske razvijalcev. Ta model je še vedno učinkovit za rastoči trg konzol, za razvijalce, ki se ukvarjajo samo z igrami za PC, pa je vedno bolj tvegan, saj nimajo podpore, kot jo imajo Nintendo, Microsoft ali Sony. Ali gre torej za novo priložnost, ki se ponuja manjšim razvijalcem, ki bi lahko svoje igre prodajali prek interneta, namesto v trgovinah?

Seveda, pravi Mark Incitti, razvijalec *Grid Wars* in novega naslova *Polarity+* (www.polaritygameonline.com). "Prepričan sem, da se čas koncetracije sveta na splošno krajša, zato je vse več ljudi, ki imajo raje krajše igre, ki zahtevajo manj predanosti in časa. Na trgu je vedno več orodij, da o informacijah, ki so na voljo prek interneta, sploh ne govorimo. *BlitzMax* (aplikacija za razvoj iger) je odlično orodje za hitro udejanjanje idej." Pa lahko od tega človek dejansko živi? "Srčno upam," pravi Incitti. "Nekega lepega dne se bom lahko odpovedal redni službi, ki mi omogoča plačevanje računov, in se bom prelevil v nočnega zombija, ki doma razvija



Zmožnost koncetracije ljudi se krajša, zato razvijalci poskušajo zaslužiti s krajšimi, nanj zahtevnimi igrami, kot je *Polarity* www.polaritygamesonline.com

igre. O tem sanjam že od nekdaj."

Že, kaj pa epske igre s fotorealistično grafiko? Bodite razumni, pravi Adam Foat iz nVidie: "Pred šestimi ali sedmimi leti smo govorili, da bomo čez deset ali petnajst let deležni fotorealizma. Zdaj smo na pol poti, če upoštevam takratna predvidevanja, pa se mi zdi, da smo od cilja še vedno oddaljeni za vsaj deset let." Strojna oprema dela velikanske skoke do tega cilja: "Nekatere stvari, ki jih lahko počnemo v DirectX 10, so fenomenalne," pravi Foat. "Sence so res videti kot prave sence, drevesa so neverjetna, obrazi pa so znatno bolj realistični."

Glavna težava fotorealizma je tako imenovana "Grozljiva dolina" - točka, ko so nežive stvaritve, kot so liki v igrah, tako podobne dejanskim ljudem, da postane strašljivo. Kar oglejte si *The Polar Express*, ki je idealen primer za potovanje v to grozljivo dolino. Nekdanji Lionheadov grafični guru Alex Evans, ki zdaj dela pri Media Molecule (www.mediamolecule.com), je prepričan, da bi morale igre slediti zgledu Hollywooda: "Večina popolnoma računalniško generiranih filmov je namenjena otrokom, akterji v njih pa so živali. Za to obstaja dober razlog - dvomim, da se lahko filmi izognejo Grozljivi dolini, kadar so popolnoma računalniško ustvarjeni. Filmi so sprejeli potrebo po stilizaciji, namesto da bi bili sužnji fotorealizma. Igre bi morale korakati po isti poti 'realističnega, a stiliziranega', namesto da bi se razvijalci stalno ubadali s super-realizmom."

Igre, kot je *Second Life*, so dokaz, da koncept metaverzuma, kot je opisan v knjigi *Snow Crash* Neala Stephensona, ni le prazna izmišljotina.

Največji izziv pri ustvarjanju realističnih likov je, kot pravi Evans, prav modeliranje lika, da bi bil čim bolj podoben živemu človeku. "Še vedno nismo pogruntali vlečenja kože prek mišic v realnem času. Obstaja kar nekaj ljudi, ki se s tem ukvarjajo in sčasoma bomo osvojili tudi to, a je to trenutno precej trd oreh."

Gonilna sila masovne uporabe računalnikov je bil v zadnjih letih internet. Ni potrebno potovati daleč v preteklost, da bi se spomnili časov, ko je bil pogled na spletni naslov v oglasu podjetja kaj več kot le znak, da marketinški oddelek upa, da bo kaj iztržil iz najnovejše modne muhe. Zdaj so takšni naslovi vsepovsod, svetovni splet se še kar širi, šestina človeštva ima dostop do interneta, Google pa je očitno edino podjetje, ki je zmožno Microsoft sklatiti s prestola.

Mogoče pa bo to Linden Lab. *Second Life* je dobil milijontega prebivalca, in če pomislite na Metaverse - online svet, opisan v knjigi *Snow Crash* Neala Stephensona - kot logično prihodnost interneta in naše interakcije z njim, Second Life naenkrat začne zelo dišati po prihodnosti. "Iz več razlogov lahko na *Second Life* gledamo kot na naslednji korak pri izpopolnjevanju interneta."

"DANES DELAMO VELIKE KORAKE PROTI PRAVEMU FOTOREALIZMU V IGRAH"

SINGULARNEŽ JE TUKAJ

Predvidevanje prihodnosti je precej dvomljivo početje, če seveda niste človek, kot je Ray Kurzweil. Izumitelj, pisatelj, podjetnik in futurist. Fant napoveduje prihodnost že celo svojo kariero, v kateri nam je prinesel optično prepoznavanje pisave, sintezo besedila v govor in tehnologijo za prepoznavanje govora. V najnovejši knjigi, *The Singularity Is Near*, prikazuje svojo vizijo o tem, kako bodo tehnološke spremembe tako hitre, njihove posledice pa tako daljnosežne, da bo življenje ljudi popolnoma spremenjeno. Z Rayem smo se pogovarjali o izzivih napovedovanja prihodnosti razvoja in o inteligentnih strojih.

Ali ni bilo v preteklosti kar nekaj napovedi, ki se nam zdaj zdijo prav smešne?
Seveda. Obstaja kaj nekaj napovedi drugih futuristov, ki bi jih lahko citirali, da bi podprli idejo, da je prihodnost nemogoče natančno napovedati. Na splošno pa ti futuristi niso uporabljali metodologije, ki bi bila zasnovana na trdni teoriji tehnološke evolucije. Sam že več kot 20 let precej natančno napovedujem prihodnost tehnologije na podlagi takšnih modelov.

Kako lahko sploh zanesljivo napovemo splošen napredek določenih tehnologij, če ne moremo predvideti niti rezultata enega samega projekta?
Predvidevanje, katera podjetja ali izdelki bodo uspešni, je izjemno težko, če ne že kar nemogoče. Na isto težavo boste naleteli, če boste želeli napovedati, katera tehnološka zasnova ali standard bosta prevladala. Ali lahko na primer napoveste, kako se bodo v naslednjih letih obnesli protokoli za brezžično komunikacijo, kot so Wimax, CDMA in 3G? Kot sem natančneje pojasnil v *The Singularity Is Near*, pa lahko vidimo izjemno natančne in predvidljive eksponentne težnje pri ocenjevanju splošne učinkovitosti določenih informacijskih tehnologij.

pravi Catherine Smith, "kjer ljudje ustvarjajo vsebino in so v interakciji z drugimi v 3D okolju. *Second Life* si lahko zamišljate kot neko vrsto 3D spletnega brskalnika. Potencial za komunikacijo, izobraževanje, e-trogivno in zabavo v 3D okolju je veliko večji kot v ploskem, dvodimenzionalnem svetu, s katerim smo se sprijaznili na spletu. Prav nič težavno si ni zamisliti časa, ko bodo vsi uporabniki z dostopom do interneta imeli avatarje in naslove v *Second Life*."

V zadnjem času pa nas z vseh koncev svarijo, da se bo internet preprosto sesedel pod težo vedno večjega prometa zaradi vedno večjih pasovnih širin in enostavnega snemanja vedno večjih datotek. Ali smo na pragu internetnega prometnega zamaška? Danny O'Brien trdi, da ne. "Pozitiven vpliv na predhodni razcvet interneta je imela sama infrastruktura, ki je bila postavljena precej zgodaj," pravi. Gre za maso optičnih kablov, ki so bili položeni zaradi pričakovanega neverjetnega porasta prometa prek interneta, vso to kablovje pa je danes praktično neuporabljeno. "Infrastruktura že obstaja in samo čaka, da bo izkoriščena. Če govorice držijo, jo Google pravkar kupuje," še doda O'Brien.

Pasovna širina torej je in jo je treba izkoristiti, čeprav O'Brien ne predvideva, da bo deležna iste eksponentne rasti v slogu Moorovega zakona. "Kako hitro povezavo sploh potrebujete?" sprašuje. "Gigabitna omrežja že obstajajo, a jih ne izkoriščamo. Pri povezavaha nad 100 megabiti ni več znatne razlike, sploh pa ne takšne, ki bi upravičila dodatno višanje hitrosti." O'Brien navaja nesprejemljive latence kot ključni problem, zaradi katerega bodo pasovne širine dosegle najvišjo točko; konec koncev svetlobe ni mogoče prehiteti. Vsaj v bližnji prihodnosti nam to ne bo uspelo.

Kot koordinator aktivistov pri EFF O'Brien budno spremlja naše osnovne svoboščine na internetu. Kaj je po njegovem mnenju največja grožnja za današnje upo-

Kako bomo dosegli, da bodo stroji inteligentni kot človek?
Poterbovali bi približno 10 kvadrilijonov (10^{16}) izračunov v sekundi, da bi dobili stroj, ki bi bil enakovreden možganom. Superračunalniki bodo do konca tega desetletja dosegli 100 trilijonov (10^{14}) izračunov v sekundi. Kar nekaj superračunalnikov, ki so zmožni enega kvadrilijona izračunov v sekundi je že v razvoju, dve japonski podjetji pa sta si za cilj zastavili 10 kvadrilijonov izračunov v sekundi do konca tega desetletja. Do leta 2020 bodo računalniki, ki bodo zmogli 10 kvadrilinonov izračunov v sekundi na voljo za približno 1.000 dolarjev.

RAZKRITA TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI

REVERZIBILNO RAČUNALNIŠTVO
Vas zanima, zakaj vaš procesor potrebuje tisti veliki hladilnik? Razlog za to je zadeva, imenovana Landauerjev princip, ki pravi, da vsak bit operacije sprosti določeno količino toplote. A če bi lahko vsako operacijo obrnili, se toplota ne bi sproščala, tako da bi dobili hladne in energetsko varčne čipe. To je cilj reverzibilnega računalništva, ki je trenutno še v povojih.
Mi pravimo "Skodralo vam bo možgane, če boste o tem preveč razmišljali. Ko bo udejanjeno, pa bodo prednosti takega računalništva neverjetne."

HOLOGRAFSKI POMNILNIK
Pozabite na Blu-ray in HD-DVD – prihodnost optičnih medijev je v bistvu holografska. Trenutni optični mediji se nevarno približujejo najvišji meji kapacitete, z novo holografsko tehnologijo pa bi teoretično lahko shranili skoraj pol gigabajta na kubični milimeter. V realnosti kapacitete ne bodo tolikšne, saj je potrebno nekaj kapacitete odšteti za popravljanje napak in podobne zadeve, a še vedno govorimo o neverjetnih količinah prostora za hrambo podatkov.
Mi pravimo "Dokler sive eminence novih medijev ne bodo poskusile okrniti z DRM, bo krasno. A kaj, ko se bo DRM v vsakem primeru zgodil."

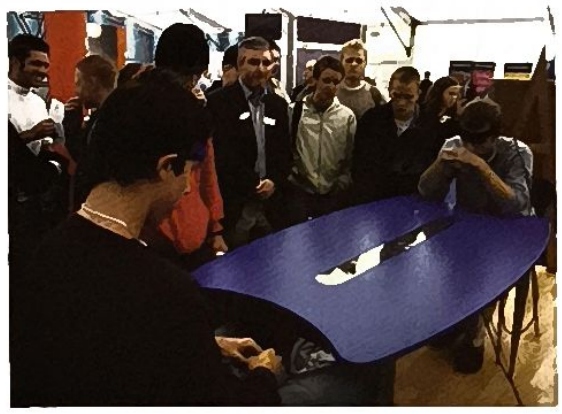
VIRTUSPHERE
Tipkovnica je še vedno najbolj običajen način prevoza po navideznem svetu, ki nekako razbije iluzijo realnosti. Kaj pravite na tole? Virtusphere je kot ogromno kolo za hrčka na kolesih, v katerem lahko normalno hodite, naprava pa vaše gibanje prevede v navidezno. Seveda boste zanjo potrebovali precejšen proračun in ogromno prostora.
Mi pravimo "Zanimiva ideja, a je podobna čeladam za navidezno resničnost - prevelika je in preveč čudaškega videza, da bi se lahko dejansko prijela."

NANO-RAM
Ta zadeva, ki jo je razvilo podjetje Nantero, uporablja karbonske nanocevke (100.000-krat tanjše od lasu) za shranjevanje podatkov, položaj vsake nanocevke pa se prevede v vrednost 1 ali 0. Zadeva je še v razvoju in trenutno čaka na tehnologijo, ki bo dovolj majhna, da bi lahko bile nanocevke natančno razporejene. Če bo razvoj uspešen, bi lahko dobili zares izjemen polprevodniški pomnilniški sistem.
Mi pravimo "Nanotehnologija je še v povojih, a bi bili res presenečeni, če ne bi kmalu dozorela v uporabno stvar."

BUCKYPAPER
Spet nanotehnologija. Buckypaper je, tako kot Nano-RAM, sestavljen iz nanocevk, rezultat pa je tanka plošča, desetkrat lažja od jekla, a 250-krat močnejša. Buckypaper pa ni le noro močan material, temveč je tudi neverjeten prevodnik toplote in ga je mogoče uporabljati celo kot vir svetlobe - pričakujte, da se bo uporabljal za učinkovite hladilnike ter lažje, energetsko nepotratne zaslone.
Mi pravimo "Iz njega bi lahko delali celo letala in zaščitna oblačila. Neverjetno."

ZLOŽLJIVA MAKROELEKTRONIKA
Zložljivi zasloni so velik cilj tehnološkega sveta - kdo si ne bi želel lastiti zaslona, ki ga lahko zvije in spravi v žep? Z razvrščanjem integriranih makroelektronskih naprav na zložljiv substrat so takšne naprave popolnoma mogoče; tehnologija bi lahko omogočila tudi izdelavo tanjših solarnih celic in elektronske kože. Prvi primerki niso tako zložljivi, kot smo upali, a tehnologija že obstaja.
Mi pravimo "Ali ne bi bilo krasno, če bi lahko monitor oprali kar v pralnem stroju? Mi bi vsekakor radi videli kaj takega."

MISELNO VODENO IGRANJE
Mindball bere vaše možgansko valovanje, edini način, da zmagate, pa je, da se popolnoma sprostite, če želite žogo potisniti proti nasprotnikovim vratom. Da, gre za miselno



voden *Pong*, ki zveni bolj kot zen-meditacija, a je že na voljo - seveda za zasoljeno ceno. Obiščite www.i-p.se za več informacij.
Mi pravimo "Glede na delovanje naših možganov bi bili v tej igri zanič."

MOLEKULARNO RAČUNALNIŠTVO
Zakaj bi se ubadali s silicijem, če bi lahko izkoristili molekularno biologijo za naše računalniške potrebe? Molekularno računalništvo uporablja verige DNK za izračunavanje kar največ možnih rešitev določenega problema, nato pa zavrže vse napačne odgovore. Če se bo tehnologija razvila, bi lahko dobili manjše in zmogljivejše računalnike od tistih, ki so zasnovani na siliciju.
Mi pravimo "Trenutno lahko probleme rešujemo hitreje kot to zmore molekularna tehnologija, a dvomimo, da bo dolgo tako."

PC SVET 2017

Kaj za vraga? Vrgli smo oko v nakupovalno košarico prihodnosti

MASSIVE SOLID STATE TRDI DISKI →

Polprevodniški diski so tesno za petami tehnologijo trdih diskov, prednosti naprav za hranjenje podatkov, ki nimajo **gibljivih** delov, pa so jasne. Pri Samsungu upajo, da bodo polprevodniški čip s kapaciteto 256GB predstavili do konca tega desetletja. Čas trdih diskov se izteka.

Možnosti, da se zgodi: 1:1

1000-JEDRNI PROCESOR

Prihodnost procesorjev je jasna - vedno večje število jeder, ki delajo paralelno in si enakomerno delijo delo. Čisto mogoče je, da bomo do leta 2017 že imeli procesorje s tisoč ali več jedri - če seveda premagamo težave pri povezovanju jeder.

Možnosti, da se zgodi: 20:1

PAMETNI TERMINALI →

Mobilni telefoni imajo že zdaj funkcije za prenos zvoka, slike in videa. Pričakujte, da bodo v prihodnosti znali še veliko več - naprave, stalno povezane z internetom, ki omogočajo prepoznavanje govora, imajo vrgrajen modul GPS, omogočajo predvajanje visoko-ločljivostnega videa in lasersko projekcijo. Pa še telefonirali boste lahko z njimi.

Možnosti, da se zgodi: 5:1

NAMIZNA NANOTOVARNA

Zakaj bi hodili v računalniško trgovino, če pa lahko z interneta snamete specifikacije za komponento, ki jo potrebujete, in jo sestavite sami, v lastni nanotovarni? Strokovnjaki za nanotehnologijo se strinjajo, da je to mogoče. Vprašanje je le, kdaj se bo to zgodilo.

Možnsti, da se zgodi: 500:1

OČALA VRD →

Zakaj bi buljili v fiksen monitor? Tehnologija Virtual Retinal Display, ki je že v razvoju, projicira sliko neposredno na vašo mrežnico, tako da niste vezani na monitor. Z očali VRD prava navidezna resničnost postaja realnost.

Možnosti, da se zgodi: 100:1

rabnike interneta? "Po mojem mnenju gre za nadzor nad računalniki; podjetja, ki poskušajo nadzorovati programsko in strojno opremo, ki jo lahko uprabljamo. Če nimate opreme, ki jo narekujejo ta podjetja, izgubite svobodo pri ustvarjanju in spreminjanju stvari; s tem računalniška skupnost izgublja na inovacijah." Zaupanja vredno računalništvo, tako imenovani Trusted Computing, je že tukaj, in bo ostalo tudi v Visti, pomeni pa, da mora biti vsak nov kos strojne opreme in vsak gonilnik, ki ga namestite, potrjen s strani Microsofta. Obstaja tudi kar nekaj pomislekov v zvezi z bolj ostrim režimom zaščite digitalnih pravic. Če vam našteto ni všeč, kar začnite razmišljati o alternativnem operacijskem sistemu. "Za nadzor nad lastnimi računalniki se bomo morali v prihodnjih letih kar pošteno boriti," pravi O'Brien.

Pohod tehnologije se nadaljuje, vprašanje pa je, kam nas pelje. Če lahko verjamemo besedam Raya Kurzweila (preberite še intervju na strani 22), bo tehnologija spremenila svet in človeštvo. Računalnik bo v četrt stoletja že tako napreden, da bo prestal Turingov test, po tem prelomnem trenutku pa bo umetna inteligenda presegla človeško. Kurzweil napoveduje tudi združitev biološke in nebiološke inteligence: "Inteligentni nanoroboti bodo močno integrirani v naša telesa, možgane in okolje. Pomagali nam bodo premagati onesnaževanje in revščino, omogočali bodo neverjetno daljše življenjske dobe, popolnoma realistično navidezno resničnost, ki bo zajemala vse čute, 'prenos izkušenj' in neverjetno višanje človeške inteligence. Rezultat bo intimen spoj med vrsto, ki je ustvarila tehnologijo, in tehnološkim evolucijskim procesom, ki ga je povzročila."

V 40 letih bomo dosegli singularnost, točko, v kateri bo tehnološki napredek tako hiter, da mu neizboljšana človeška inteligenca ne bo mogla slediti (glej okvirček Singularnost za telebane na strani 21). Na koncu bo tehnologija popolnoma spremenila naše dojemanje tega, kaj sploh pomeni biti človek.

Ali pač? Pot do tja je polna nevarnosti; razvoj v genetiki, nanotehnologiji in robotiki prinaša tudi nevarnost, da bomo izgubili nadzor nad tehnologijo in bo ta pristala v napačnih rokah. Danes se morda sliši kot znanstvena fantastika, a grožnje, kot so umetno ustvarjeni patogeni in sovražna umetna inteligenca so v prihodnosti še kako mogoče.

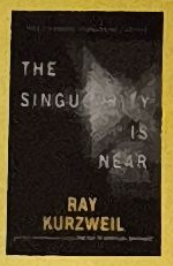
"ŽIVIMO V ZANIMIVIH ČASIH, KO MORAMO BUDNO SPREMLJATI NOVE TEHNOLOGIJE"

PRIPOROČENA LITERATURA

THE SINGULARITY IS NEAR

Ray Kurzweil / Viking Books

ISBN 0715635611



Ta knjiga je nujno branje, če želite pregled dosedanjega napredka tehnologije in prihodnjih trendov na različnih tehnoloških področjih, ne le v računalništvu, temveč tudi v genetiki, nanotehnologiji in robotiki. Kurzweil rad poudarja prednosti razvoja na teh področjih, istočasno pa govori tudi o morebitnih nevarnostih tehnološke evolucije. Tudi če idejo singularnosti odmahnete kot znanstveno-fantastično nakladanje, gre vseeno za izjemno zanimivo knjigo in napoved prihodnosti, Kirzweilovo navdušenje pa je tako nalezljivo, da se boste najverjetneje že pripravili na prihodnost, v kateri boste tehnološko nadgrajeno superbitje.

Strokovnjaki na teh področjih že delajo načrte za boj proti takšnim nevarnostim, a so že same grožnje, da takšne nevarnosti obstajajo (in seveda strah, da bi napredna tehnologija prevzela vlogo človeka) dovolj, da lahko zažene novo rojstvo ludizma.

Prihodnost bo vsekakor zanimiva, in edini način, da ji bomo kos, je spremljanje najnovejših tehnologij. To pa je seveda eden glavnih razlogov, da PCFormat sploh obstaja. Le kje drugje boste dobili informacije o novi opremi, ko bo vaš pošastni računalnik samo še kup stare šare? No, pa poglejmo, kaj je tam zunaj... ¤ PCF

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

Že v prodaji!

Vsebina revije

- ZAKLJUČEK TEKMOVANJA ZA FOTOGRAFA LETA 2006
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- 8 KORAKOV DO POPOLNIH NATISOV
- KAKO NAJBOLJE FOTOGRAFIRATI NEBO
- OPISI NOVIH FOTOAPARATOV
- PROFIL: BOŠJAN GUNČAR

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

75 VROČIH IDEJ ZA ZIMSKO FOTOGRAFIJO

Digitalna Kamera

BREZPLAČNA PRILOGA:

KNJIŽCA OBVLADAJTE KOMPOZICIJO

FOTOGRAFIRANJE LUNE IN ZABAVIČNIH PARKOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

NAROČI SE 02 330 33 02

www.digitalnakamera.net

Po kolosalnem uspehu prvega koncerta glasbe iz iger v Angliji člani našega uredništva dvignejo vžigalnike, hripavo zarjujejo v zimsko noč in vam razkrijejo

15 najboljših glasbenih podlag za igre

Zgoraj: **Videogames Live so odprli z mešanico klasičnih glasbenih tem iz iger, vključno s *Pong*.**

5. novembra se je v prostorni dvorani Hammersmith Apollo zbralo nekaj tisoč navdušencev nad igrami, da bi lahko prisostvovali Videogames Live, koncertu glasbe za računalniške in video igre. Glasbena prireditev, ki je ideja Tommyja Tallarica in Jacka Walla – oba sta na področju skladanja glasbe za računalniške igre prava veterana – je bila v letu 2006 na turneji po ZDA, zdaj pa so lahko tudi evropski ljubitelji prvič okusili glasbo, ki jo poznajo iz svojih najljubših iger, v izvedbi orkestra in zbora..

Odlični koncert je vključeval glasbo iz iger *World of Warcraft*, *Civilization IV*, *Beyond Good and Evil* in *Myst III:Exile*, ob kateri so za spremljavo na zaslonu predvajali prizore iz iger. Koncert so briljantno odprli z mešanico glasbe iz klasičnih arkadnih iger, vse od Ponga do zbirke iger, ki so nas kratkočasile v časih, ko je bilo igranje *Človek, ne jezi se* še zmeraj napredna oblika zabave. Vrhunca koncerta sta seveda bila izredno priljubljena glasba Nobua Uematsuja iz *Final Fantasy VII* in bobneča tema *Halo* Martyja O'Donnella, ki je predstavljala primerni veliki finale.

Predstavil se je tudi možakar po imenu Martin Leung, klasično šolani glasbenik, ki si je prislužil internetno slavo kot The Videogame Pianist. Odigral je glasbo iz različnih iger, tu in tam tudi z zavezanimi očmi in neverjetno hitro. Ker je preveč silovito udrihal po tipkah, mu je na neki točki celo uspelo pohabiti zvočnike.

Videogames Live se v prihodnosti namerava še vrniti v Evropo, sodeč po odzivu zbranega občinstva pa bo sprejet z odprtimi rokami. "Koncert v Londonu je bil izreden uspeh," nam je povedal Tallarico. "Na tem dogodku se je zbralo veliko pomembnih agentov, promotorjev in orkestrov iz vse Evrope, ki so si prišli ogledat, za kaj pravzaprav sploh gre. Reakcija občinstva jih je tako presenetila, da smo dobili na tone ponudb z različnih delov Evrope. Koncert v Londonu tako predstavlja naše vzletišče in vstopno točko za vse druge evropske ponovitve v prihodnosti. Posebna zahvala pa gre vsem, ki so si ga prišli ogledat in iz njega naredili tako poseben dogodek." ¤ **PCF**

Koncert je doživel tako navdušen sprejem, da ga nameravajo organizatorji ponoviti.

VSE JE V MIKSU
Vaša najljubša glasbena mešanica

Na internetu obstaja cvetoča skupnost, ki se ukvarja z mešanjem glasbe iz iger, in nekateri končni rezultati so presenetljivo profesionalni (nekateri pa seveda takšni, da boste imeli občutek, da na vaših možganih uporabljajo pilico za nohte). Najboljše mesto za začetek je www.ocremix.org, ki je verjetno največja in najbolje založena spletna stran na to temo. Vsebuje ocene popularnih glasbenih del in celo nasvete za začetnike, ki bi se radi lotili lastnega projekta mešanja. Če vas zanima glasba za Commodore 64, vam priporočamo, da se najprej ustavite na spletni strani www.remix64.com, ljubitelji Amige pa bodo našli tisto, kar radi poslušajo (a je to sploh mogoče?) na www.amigaremix.com.

PISKI V ŽIVO

Na internetu smo naleteli tudi na skupino Press Play On Tape iz Kopenhagna, ki je na koncertu v Londonu posrečeno nastopila s temo iz *The Secret of Monkey Island*. Skočite na www.pressplayontape.com

PRIDRUŽITE SE DEBATI

Se z našo izbiro ne strinjate? Ste morda našli kaj zanimivega v zvezi z glasbo iz iger, kar bi lahko zaščemelo naše violinske ključe?
Potem se vrzite v debato na forumu *PCFormata*: www.pcformatslo.net/forum.
Se vidimo tam...

INTERVJU: SWIV

Andrew Barnabas

Andrew ustvarja glasbo za igre že od časov, ko so na sceni vladali demo posnetki za Amigo, ki se jih vsi ljubeče spominjamo. Danes predstavlja polovico podjetja Bob and Barn (www.bobandbarn.com), ki ustvarja glasbo za filme, TV in tudi za igre prek podjetja Side (www.sideuk.com).

Kako se ti je porodila zamisel za slovito temo SWIV?
Skladba se imenuje *Decimation*, napisana pa je bila julija 1990 za demo istega imena – takrat sem bil član skupine Ecstasy. Star sem bil 17 let in med poletnimi počitnicami sem se odločil poklicati razvijalce iger in jim ponuditi svoje skladateljske veščine za igre za Amigo. Tistega septembra

"Skladba Decimation je bila napisana na Amigi 500 z vzorčevalnikom Mastersound"

sem na prireditev v Earls Court prinesel diskete, da bi lahko razkazal svoje umetnije. Dobil sem povabilo, da se oktobra oglasim v pisarni Sales Curves. Ko sem igral svoje kratke skladbice, so se smejali in šalili, ko pa je prišla na vrsto *Decimation*, so nenadoma utihnili. Ponudili so mi odkup skladbe - čeprav z nekaterimi spremembami – za naslovno glasbo *SWIV*. To je bil odločilni trenutek, bil sem član ekipe!

Sama skladba je bila vsota številnih delov: navdihnili so jo Jean Michelle Jarre, Depeche Mode, klasična glasba in skladbe glasbenika Fleshbraina. Napisana je bila na Amigi 500 z vzorčevalnikom Mastersound – v tistih časih si nisem mogel privoščiti glasbene opreme!

Kako se je tvoje delo spremenilo zdaj, ko imaš dostop do CD kakovosti?
Kje naj začnem? Na srečo sem se ob učenju glasbe hkrati učil računalništva, kar se je izkazalo za veliko prednost pri ustvarjanju glasbe primerljivo kakovosti "mod" v svetu glasbe MIDI in CD kakovosti. Preden sem obvladal sekvenčnike, pa je minilo kar nekaj let. Počasi sem si nabral dovolj znanja za skladanje glasbe za akustične inštrumente z uporabo modov, tako da lahko sedaj z resnimi inštrumenti snemam vse, kar želim, od funk skupin do orkestrov. S kakovostjo produkcije pa je postalo bolj kompleksno tudi delo; domisliti se zanimivih načinov uporabe glasbe, ki pritegne igralca na čustvenem nivoju skupaj s filmom, je zares velik izziv. Prepričan sem, da bo tako še naslednjih 10 let.

Na katero izmed svojih skladb si najbolj ponosen?
Po orkestralni plati sem najbolj ponosen na glasbo za serijo iger *Medieval* in *Primal* za PS2. Zgolj zaradi kičaste vrednosti na *Kung Fu Chaos* (kombinacija disca iz 70-tih, funka in kung fuja), zaradi pristne norčavosti pa na predelavo *Frogger* za PSOne in PC iz leta 1998 (opice, ki repajo ob spremljavi prdcev – krasno).

Kateri so tvoji trenutni projekti?
Žal nič takega, kar bi lahko v tem trenutku razkril. Sodeloval sem pri *S.T.A.L.K.E.R.*, ki bo kmalu na voljo v trgovinah, ter pri lanskem *Juiced*.

16 BITOV
Najboljša glasba devetdesetih

Podali smo se na nostalgično iskanje najboljše glasbe iz iger za Commodore 64 SID in format Amiga MOD – in našli fantastično zbirko na www.mirsoft.info. Predstavljamo naših pet najljubših...

1 GODS INTO THE WONDERFUL

Skladatelja: Richard Joseph in John Foxx
Izvrsten primer glasbe MOD v vsem sijaju.

2 COMIC BAKERY GLAVNA TEMA

Skladatelj: Martin Galway
Igra je nekoliko zmedena, Galwayeva tema pa je zažigala.

3 SWIV GLAVNA TEMA

Skladatelj: Andrew Barnabas
Točno to, kar ste potrebovali v tej zabavni, napeti strelski igri.

4 SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE GLAVNA TEMA

Skladatelja: Richard Joseph in John Foxx
Odlično se poda sivi viziji prihodnosti.

5 BLOOD MONEY

Skladatelja: Ray Norrish in David Whittaker
Zveni grozno, vendar prikaže, kako prilagodljiv je bil format MOD.

TOMMY TALLARICO

Tommy je del glasbene industrije že 17 let, v tem času pa je sodeloval pri ustvarjanju glasbe za več sto iger za različne platforme. Skupaj s sodelavcem Jackom Wallom sta se domislila ideje, da bi priredila koncert glasbe iz video iger, in leta 2005 sta jo s prvim Videogames Live v Hollywood Bowlu tudi uresničila.

Kako si pričel s skladanjem glasbe za igre?
Ko sem odraščal, sem bil zaljubljen v igre in glasbo. Vse, kar sem si želel, ko sem dopolnil 21 let, je bilo, da bi postal rock zvezdnik. Rekel sem si: "Če je to uspelo mojemu bratrancu Stevenu (Tylerju, iz znane skupine Aerosmith), lahko tudi meni," in odpravil sem se v Kalifornijo. Zaposlil sem se kot prodajalec klaviatur in na prvi delovni dan sem oblekel majico z motivom iz igre. Prvi človek, ki je vkorakal v trgovino, je bil podpredsednik založbe Virgin, ki me je zaposlil na licu mesta.

Ali meniš, da se glasbi za video igre posveča dovolj pozornosti?
Točno to je razlog, zakaj smo se lotili tega koncerta – da bi dokazali svetu, kako kulturna in umetniška je glasba za igre. Veliko ljudi namreč še zmeraj misli, da gre le za kopico piskov in žvižgov, dejansko pa denomo glasba, ki sem jo napisal za

"Veliko lj
še zmera
misli, da
za kopic
piskov in
žvižgov"

Najboljših 10 po izboru PCFormata

Odločili smo se, da bomo izbrali najboljše skladbe iz iger za PC vseh časov po lastnem izboru. Za njim ne stoji nikakršen znanstveni postopek, gre le za izbor skladb, ki so zaznamovale našo izkušnjo z igrami.

	IME IGRE		SKLADATELJ IN NAŠE MNENJE…
1	DEUS EX GLAVNA TEMA		**Skladatelj: Alex Brandon** **PCF pravi:** Gre za dokaj mojstrsko manipulacijo formata MOD, tema pa tudi natančno ujame svet v razsulu in znanstveno-fantastično vzdušje.
2	FRONTIER ELITE II GLAVNA TEMA		**Skladatelj: David Lowe** **PCF pravi:** Če se ne pozibavate v stolu, ko Imp Cruiser razsuje dva piratska Eagla Mk II, ste najbrž oboževalec Jamesa Blunta.
3	DUKE NUKEM 3D GRABBAG		**Skladatelj: Lee Jackson** **PCF pravi:** Bobneči kitarski rock je natančno to, kar je potrebovala ta hitra, mesarska strelska igra. In to je Lee Jackson tudi priskrbel.
4	SPLINTER CELL CHAOS THEORY EL CARGO		**Skladatelj: Amon Tobin** **PCF pravi:** Tobin je priznan ustvarjalec glasbe, zato je bila genialna poteza, da so ga najeli za to vohunsko igro. Kitare v tej skladbi ustvarjajo nevarno, napeto vzdušje.
5	BLACK AND WHITE SAILOR'S SHANTY		**PCF pravi:** Oooooh, sicer bi prav radi zapluli po oceanu, vendar ne gremo nikamor, dokler ne zapoješ te skladbe… Tada-dada-di, tada-dada-du, ne bomo nehali, dokler ne zapoješ…
6	DEFCON SPREMLJEVALNA GLASBA		**PCF pravi:** Zlovešča in ambientalna – natančno to, kar potrebujete ob pripravi na ščepec termonuklearnega razdejanja. To je obenem verjetno tudi glasba, ki jo posluša Bush na svojem iPodu, ko kuje nove vojne načrte.
7	CIVILIZATION IV BABA YETU		**Skladatelj: Christopher Tin** **PCF pravi:** To skladbo smo slišali v izvedbi orkestra na Videogames Live in bili smo popolnoma očarani. Gre za plemensko obarvano skladbo, ki povsem ustreza igri..
8	DOOM II RUNNING FROM EVIL		**Skladatelj: Bobby Prince** **PCF pravi:** Bobneča bas linija, ki daje ritem tej skladbi, pričara izredno temačno vzdušje. Veterani bodo skladbo prepoznali že po nekaj uvodnih taktih.
9	EARTHWORM JIM 2 SUBTERRANEAN		**Skladatelj: Tommy Tallarico** **PCF pravi:** To glasbo smo poznali, še preden smo vedeli, da jo je napisal Tallarico. Je ambientalna in vključuje kričeče kitarske vložke, celota pa deluje nadvse ustrezno.
10	DIABLO II ROUGUE		**Skladatelj: Matt Uelmen** **PCF pravi:** Pravzaprav bi lahko sem dali katerokoli temo iz *Diablo II*, saj so vse po vrsti mojstrovine, ampak tale se nam je najbolj trdno zasidrala v možgane in ušesa.

Advent Rising, v resnici temelji na operi iz 13. stoletja.

Ali želiš pri glasbi doseči, da bi ljudje uživali tudi izven igre?
Vsekakor. Pri vsaki skladbi, ki jo napišem. Vseeno mi je sicer, kdaj boste ugasnili igro, v bistvu pa si želim, da bi ljudje nadaljevali z igranjem do naslednje stopnje že zato, da bi slišali naslednjo skladbo. Zmeraj si prizadevam ustvariti glasbo, ki bo izvrstna že sama po sebi.

LICENCA ZA NAVDIH

Igre in glasbene skupine v harmoniji

V tem prispevku smo si bolje ogledali originalno glasbo iz iger, nekatere igre pa so zaslovele tudi zavoljo odlične licenčne glasbe. Najbolj znani primer je serija *Grand Theft Auto* in še posebej *Vice City*. V tej kategoriji je potrebno omeniti še nekaj iger serije *Tony Hawk*, ki so doživele izdajo za PC, še zlasti *THUG 2*, v kateri je zapel Sinatra. Podjetje EA je znano po svojem odprtem pristopu do licenc, pravi dragulj v kroni pa je gotovo *Battlefield Vietnam*, ki je na voljo le za PC. Streljanje med hitro vožnjo v džipu ob spremljavi The Kinks je bil skoraj dovolj dober razlog, da ste pozabili na zevajoče luknje v večigralski kodi.

INTERVJU: MONKEY ISLAND

Michael Land

Za številne priljubljene igre podjetja LucasArts je glasbo napisal Michael Land, ki si je izobrazbo pridobil na Harvardu. V tem podjetju je sodeloval tudi pri razvoju revolucionarnega interaktivnega glasbenega sistema iMuse, danes pa dela kot samostojni, neodvisni skladatelj.

Katere ideje so botrovale slavni temi iz *Monkey Island*?
Moj glavni cilj je bil ujeti vzdušje in duh igre: skrivnostnost in nevarnost, a na zabaven način. Nekoliko nenavadno se mi je glasbena tema nekega dne kar utrnila, ko sem se igral s klaviaturami. Da bo to glavna tema igre, sem vedel takoj. Nato pa sem moral precej tuhtati o zaključku, saj je bil glavni značaj melodije takšen, da se je tekoče razpletala in se nikoli ni v resnici končala.

Ali si takrat sploh mislil, da bo tema postala tako znana?
Menil sem, da bo ljudem ugajala, nikoli pa si ne bi mislil, da se bo tako dobro postarala. V veliko zadovoljstvo mi je, da se je ljudje še zmeraj spomnijo.

Kako si kot skladatelj sploh prišel v stik z industrijo iger?
Sliši se neverjetno, toda svojo prvo službo pri Lucasfilm sem dobil prek oglasa v časopisu. To je bilo leta 1990, ko je bila industrija še mlada in je bilo to še zmeraj mogoče.

Ali se na kakršenkoli način še zmeraj ukvarjaš z glasbo za igre?
Občasno časa se na lastno pest še zmeraj lotim skladanja glasbe. Zmeraj pa se potrudim obiskati Game Developer's Conference, da se spet srečam s starimi prijatelji.

Glasbena tema Michaela Landa za *Monkey Island* je še zmeraj ena izmed najbolj znanih skladb za video igre – vseh časov.

116 STRANI SAMO 5,22€ (1250,92SIT)

Fotografski vodič

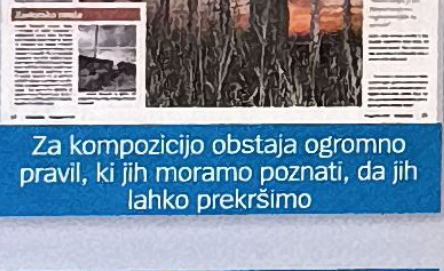
DEL SERIJE
Popolnivodič

Od ustvarjalcev revije Digitalna Kamera

Izdelali smo ga z enim samim namenom: Da bi vam pomagal izboljšati kompozicijo vaših posnetkov

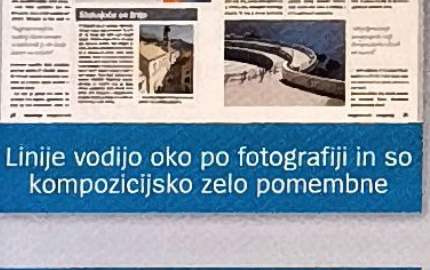
Kompozicija

Kompozicijska pravila
Deljenje v tretjine



Za kompozicijo obstaja ogromno pravil, ki jih moramo poznati, da jih lahko prekršimo

Linije in oblike
Gibanje



Linije vodijo oko po fotografiji in so kompozicijsko zelo pomembne

Perspektiva
Stekajoče se linije

Kako na dvodimenzionalni format vnesti občutek tretje dimenzije

Zorni kot
Izberite svoj zorni kot

Že manjši pomik pozicije lahko ima odločilen vpliv na kompozicijo

Osrednja točka
Osrednji položaj

Izberite osrednjo točko posnetka in jo izpostavite

Zapolnite kader
Diferencialno ostrenje

Zapolnite kader, izkoristite ločljivost tipala, izločite moteče ozadje...

Ponavljanje
Simetrija

Vnesite ritem v vaše fotografije, potem pa ga prekinite

Portreti, pokrajine ...
Naravni okvirji

Podrobno o kmpoziciji posameznih fotografskih panog

Naročite se na prve tri izvode priročnika Fotografski vodič. 3 številke: Pokrajine, Kompozicija in Portreti za samo 13,56€ (3.249,52SIT)

Prihranite 2,09€ (500,00 SIT) in revijo prejmete neposredno na dom.

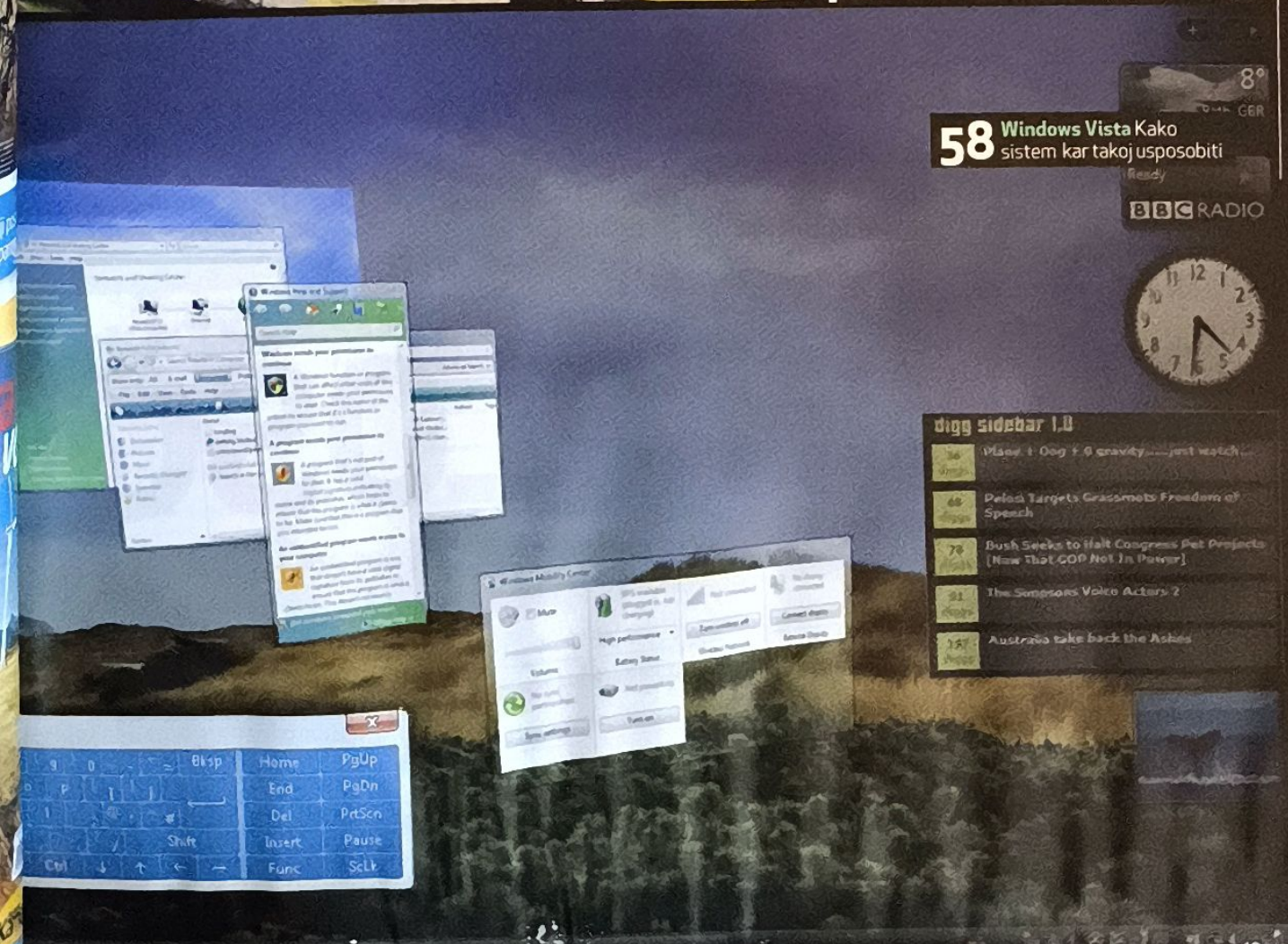
POKLIČITE 02 330 33 02, ALI PIŠITE NA narocnine@digitalnakamera.

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme

32 **Supertest** 10 najnovejših osnovnih plošč za Core 2 Duo in AM2

44 **NVIDIA 8800 GTX SLI** Besno hitra grafična kartica s sestro dvojčico



46 **Sapphire X1950XTX Toxic** ATI-jeva odlična kartica z vodnim hlajenjem

58 **Windows Vista** Kako sistem kar takoj usposobiti

Skupinski testi

32 **Supertest osnovnih plošč**
Kupujete novo osnovno ploščo? Ta supertest naj bo vaša prva postaja

40 **Igričarske miške**
Osem najnovejših glodavcev je priškrabljalo v uredništvo *PCF*

Na pohodu

42 **Tehnologija Robson**
Ogledali smo si nov sistem trdih diskov, ki bo noro skrajšal nalaganje

Opisi

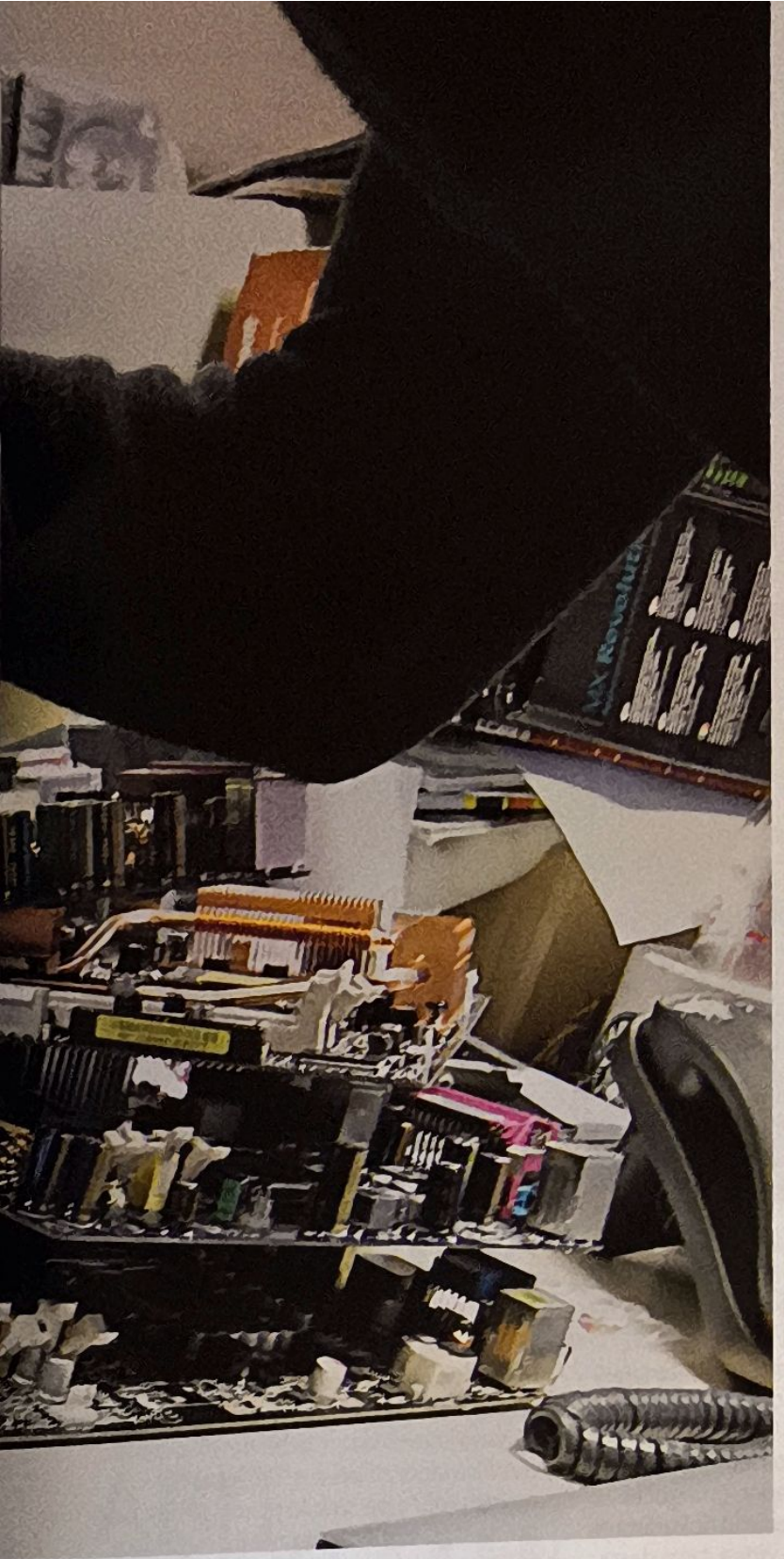
44 nVidia 8800GTX SLI
46 Ilyama Prolite E2200WS-B
Sapphire X1950XTX Toxic
47 Hercules XPS 5.170
Asus Silent Knight
48 OCZ PC2-8000
Sanyo PLC-XE31
Prestigio Data Safe II
49 Optoma EP771

SUPERTEST OSNOVNIH PLOŠČ

Zdaj je pravi čas za nadgradnjo osnovne plošče, zato smo ločili neverjetne nabore od povprečnih plošč, da se boste laže odločili

Kako smo testirali...

Najprej smo vsako ploščo namazali z medom in jo pustili na dvorišču. Plošča, ki je pritegnila največ čebel, je zmagala! Ko bi le bilo tako enostavno... Vsako ploščo smo namreč testirali v najrazličnejših programih in igrah, od *PCMarka05* do *F.E.A.R.*, za nameček pa smo si ogledali še splošne lastnosti vsake plošče.



Izberite procesor in platformo, določite cenovni razred in zadenite točno pravi trenutek. Da, izbira prave osnovne plošče je resna zadeva. Še posebej zato, ker je trenutno na trgu že skoraj absurdno visoko število osnovnih plošč z različnimi nabori, podnožji, lastnostmi in celo dimenzijami. V zadnjem letu dni je postal trg osnovnih plošč še posebej zapleten teritorij, to pa predvsem zaradi noro hitrega predstavljanja novih izdelkov, česar sta kriva tako Intel kot AMD.

Intel je na primer predstavil novi morilski procesor Core 2 Duo, ki seveda zahteva novo družino podnožij in osnovnih plošč, AMD pa je predelal družino procesorjev Athlon 64 in predstavil podnožje AM2 s podporo za DDR2 (da sploh ne omenjamo nove dvoprocesorske platforme Quad FX, ki prinaša še eno novo podnožje). To seveda pomeni, da obstaja zelo majhna možnost, da bo katerakoli osnovna plošča, kupljena v začetku leta 2006, sploh podpirala nove procesorje. Če boste želeli sistem nadgraditi s procesorjem Core 2 Duo ali AMD-jevim novim über-poceni 65nm Athlonom 64 X2, boste brez dvoma potrebovali novo osnovno ploščo.

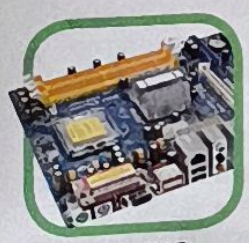
Zdaj se prav gotovo (in čisto upravičeno) sprašujete, kako si lahko z nakupom nove osnovne plošče danes sploh zagotovite združljivost v bližnji prihodnosti. Dobra novica je, da se podnožja za Intelove in AMD-jeve procesorje ne bi smela spreminjati še vsaj pol leta, za določene čipe pa še znatno dlje. Po kar nekaj letih neverjetne uspešnosti podnožja 939 je AMD lani končno predstavil podnožje AM2. Kljub predstavitvi novega podnožja s 1.207 nožicami za platformo Quad FX, bo AM2 še vedno ostal glavni vmesnik za procesorje tega podjetja, in to vsaj do konca letošnjega leta. Strah je za to odveč, saj bodo prvi štirijedrni Athloni 64, ki bi naj na trgu pristali v drugi polovici letošnjega leta, na voljo za podnožja AM2. Kot je veljalo za prve AMD-jeve dvojedrne procesorje, ki so bili na voljo za podnožja 939, obstaja precejšnja verjetnost (ni pa gotovo), da bo večina osnovnih plošč AM2 podpirala tudi štirijedrne procesorje, za to pa bo potrebna le nadgradnja BIOS-a.

Kar zadeva Intel pa je stanje seveda bolj kompliciran. Velika novica leta 2006 je bila seveda predstavitev fantastičnega procesorja Core 2. Čeprav zahteva isto podnožje LGA775 kot prejšnji, zdaj že zastarani čipi Pentium 4 in Pentium D Netburst, pa ni združljiv za nazaj s prejšnjimi nabori za LGA775, kot so Intelovi nabori 915, 925 in 945. Vsaj teoretično ni. V praksi pa se je pokazalo, da ima Core 2 čisto isto procesorsko vodilo kot stari procesorji Pentium, tako da ga je mogoče pripraviti do sodelovanja z nekaterimi starejšimi nabori, konkretneje z Intelovim lastnim naborom 945 (Asrock CONROE XFIRE v tem testu je točno takšna plošča).

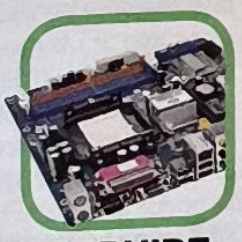
Seveda pa je to izvedljivo samo z osnovnimi ploščami, ki so posebej prirejene, da podpirajo procesorje Core 2, tako da večina plošč z Intelovim naborom 945 ne bo sodelovala v igri.

Kaj torej pri Intelu pripravljajo za leto 2007? Uradnih izjav še ni bilo, a vseeno že krožijo novice o novi seriji procesorjev Core 2 Duo, ki bodo imeli hitrejše, 1.333MHz sistemsko vodilo, in o seriji cenejših čipov Core 2 Quadro, za katere bo menda potrebno odšteti znatno manj denarja kot za noro dragi QX6700. Novice so seveda dobre, a so tudi znanilke potencialnih težav. Ne ve se še, če bodo novi čipi s 1.333MHz vodilom sploh združljivi z obstoječimi nabori za procesorje Core 2. Na trgu je kar nekaj plošč z Intelovimi nabori 965 in 975, ki že zdaj nimajo prav nobenih težav s 1.333MHz ali hitrejšim vodilom.

"ČE ŽELITE NADGRADITI NA CORE 2, JE NOVA OSNOVNA PLOŠČA NUJNA"

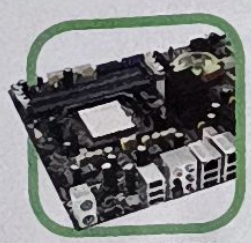


ASROCK CONROE XFIRE-ESATA2



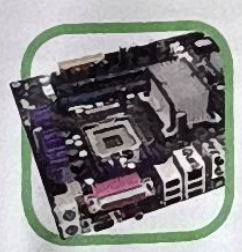
SAPPHIRE PE-AM2 RS485M

ABIT AW9D-MAX



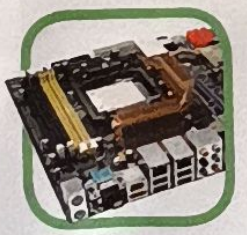
FOXCONN C51 XEM2AA

GIGABYTE GA-965P-DQ6



INTEL D975 XBX2

FOXCONN 9657AA-8EKRS2H



ASUS M2N32-SLI DELUXE

ASUS P5B-E PLUS

ASUS P5N32-E SLI

Vprašanje pa je, če bodo sploh obstajale nadgradnje za BIOS-e teh plošč, ki bi omogočale, da bodo le-te pravilno prepoznale nove procesorje. Zaenkrat je torej na voljo samo en nabor, ki uradno podpira 1.333MHz vodilo in zagotavlja nadgradnjo z novimi čipi, in to je nVidiin novi nabor 680i. Če bi torej sistem radi nadgradili z Intelovim procesorjem, se torej za vsak slučaj držite tega nabora.

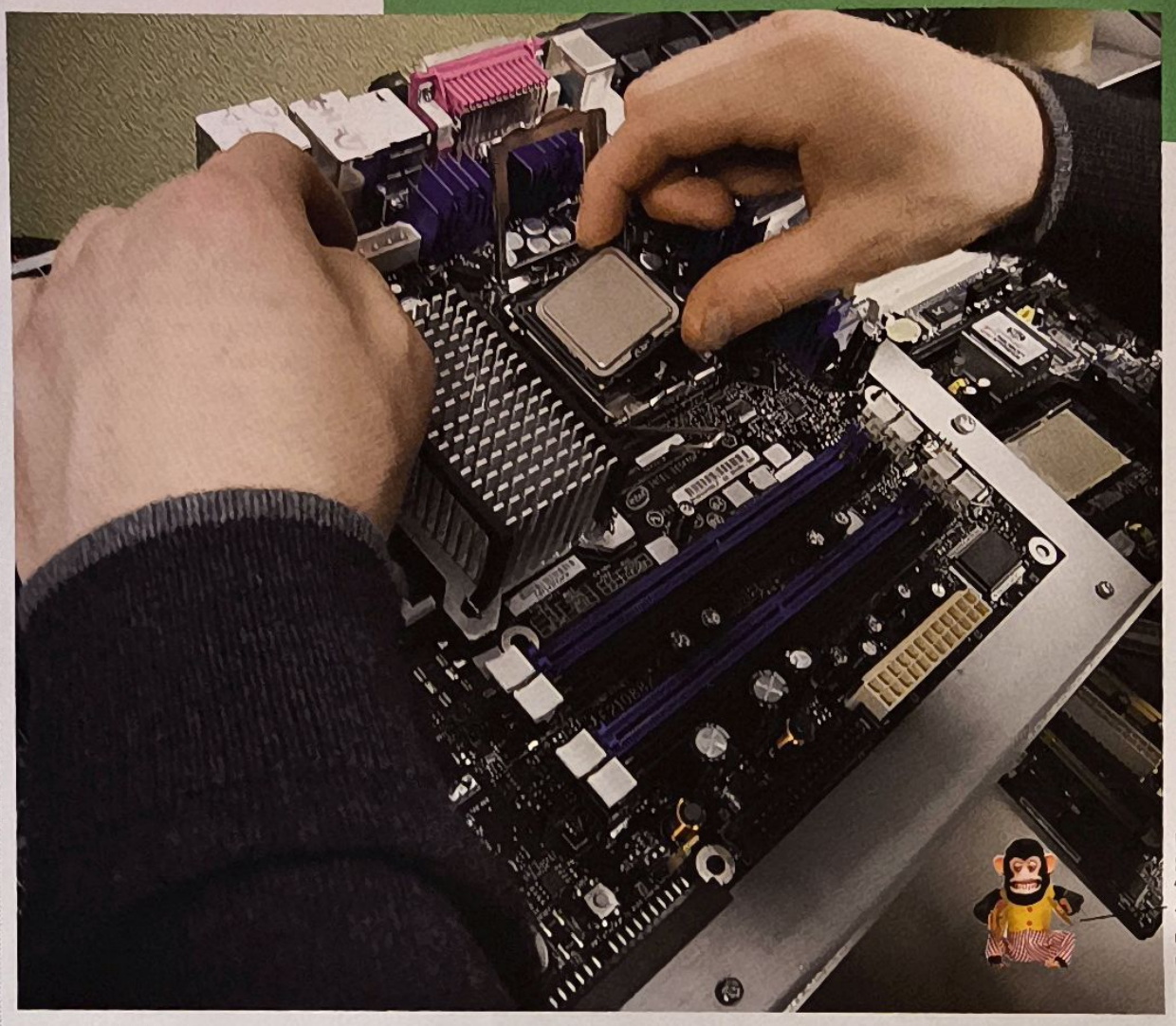
Vsekakor pa 680i ni edina možnost, če vas zanimajo zmogljivost, funkcije in možnosti navijanja. Zapomnite si, da je za Intelove platforme zmogljivost nabora še kako pomembna. Ker med naloge severnega mostu, ki je del nabora, spada tudi krmiljenje procesorja in pomnilnika, namesto da bi bila oba krmilnika integrirana v sam procesor, so zmogljivosti sistema, stabilnost in možnosti za navijanje močno odvisne od osnovne plošče. To še posebej drži za navijanje, kjer so najpomembnejše stabilnost osnovne plošče in možnosti v BIOS-u, če želite iz procesorja srednjega ali celo nižjega razreda iztisniti kar največ. Glede na to, da smo že dokazali, da lahko 1,86GHz procesor Core 2 navijete praktično do zmogljivosti modela Extreme Edition, se vsekakor splača investirati malce več za res dobro osnovno ploščo – če pametno investirate 40 ali 50€ več, lahko čip za 200€ spremenite v pošast, primerljivo z X6800, za katerega bi morali odšteti kar petkrat več. Ob vsem tem se človeku zazdijo AMD-jevi uborni čipi Athlon 64 X2 prava žalost, kajne?

Ali se sploh še splača razmišljati o nadgradnji računalnika z AMD-jevim procesorjem? Na kratko bi lahko rekli, da je, še posebej, če v vaših očeh največ štejejo funkcije in vrednost za zahtevano ceno. Osnovne plošče za Intelove procesorje so precej drage, AMD-jevi novi, 65nm Athloni 64 X2 pa so tudi že smešno poceni. Saj niste pozabili, da smo še pred kratkim opevali AMD-jevo izjemno dvojedrno arhitekturo Hammer, kajne? Athlon 64 X2 bo še vedno omogočal fantastično 3D streljanje in dekodiranje visoko-ločljivostnega videa, tako da ga še ne odpišite. Kar zadeva zmogljivosti je nakup osnovne plošče za AMD-jeve procesorje tudi znatno enostavnejši. Ker je ogromno funkcij integriranih že kar v sam procesor (vključno s procesorskim in pomnilniškim vodilom), se plošče z nabori za AMD-jeve procesorje ne razlikujejo veliko po zmogljivostih, tako da se lahko pri nakupu posvetite dodatkom, sami oblikovni zasnovi plošče, priloženi programski opremi in drugim finim podrobnostim, ki se vam zdijo pomembne.

Seveda pa bo ob nakupu nove osnovne plošče potrebno razmisliti še o eni zelo pomembni zadevi: SLI ali CrossFire. Odkar je nVidia leta 2004 prvič predstavila svojo rešitev za sisteme z dvema grafičnima karticama, je SLI prodajna mega-uspešnica, saj se je po svetu prodalo na milijone osnovnih plošč s podporo zanj. V praksi pa je pač tako, da v večini osnovnih plošč SLI sameva ena sama kartica. Zato pred odločitvijo za SLI ali CrossFire dobro razmislite in bodite iskreni sami s sabo – ali boste res kupili dve grafični kartici?

Malce vam bomo olajšali odločitev: če sanjate o Intelovi platformi s CrossFire, bo Intelov nabor 975 najboljša izbira. Do pred kratkim se Intel in SLI namreč nista najbolje razumela. Za vse, ki so želeli slednjo kombinacijo, je bil na voljo samo nVidiin nabor nForce 4, dejanske osnovne plošče pa so bile precej redek pojav na trgu. Z nVidiinim novim naborom 680i pa se je stanje na tem področju pošteno spremenilo, saj plošča ne podpira samo SLI, temveč je trenutno najbolj nadgradljiv izdelek na trgu.

V času, ko se Intel in SLI nista najbolje razumela, je bilo precej več izbire med ploščami za AMD-jeve procesorje, saj so te podpirale CrossFire in SLI. Ker je AMD pred kratkim kupil ATI, pa so se odnosi med podjetji ATI/AMD, nVidia in Intel pošteno spremenili. Zato tudi ne računajte, da bo Intelov nabor 975 podpirali ATI-jeve prihajajoče über grafične procesorje R600 DX10 v načinu CrossFire. Lahko pa računate na to, da bo CrossFire v kratkem vezan izključno samo na AMD-jeve procesorje, tako da se lahko zgodi, da bo nVidia svoj SLI rezervirala za Intelove čipe.. ¤ PCF



Dr. Mario Kepa: "Hej, pogl te majcen majcene ročice! Ha ha, ha, ha, ha, ha, ha!

Zgoraj: **Ne glede na cenovni razred, v katerem gledate, se bo za vas našla prava osnovna plošča.**

"SPLAČA SE ZAPRAVITI NEKAJ VEČ ZA PRAVO OSNOVNO PLOŠČO"

Kaj se bo dogajalo z osnovnimi ploščami?

Glede na to, da nas bo Windows Vista napadel kot razjarjena slonica, bodo osnovne plošče postale samo še bolj nagnetene. Intelova smešno poimenovana tehnologija Robson bo služila pospeševanju aplikacij in iger z dodatnim polprevodniškim pomnilnikom, ki bo služil kot medpomnilnik, in bo to nalogo opravljal namesto smešno počasnega trdega diska. Sama naprava si bo prisvojila režo PCI-E, vsaj sprva, ko bo Robson na voljo samo na dodatnih karticah. Seveda pa pričakujemo, da bodo proizvajalci osnovnih plošč kmalu dobili licenco za to tehnologijo in jo bodo začeli vgrajevati neposredno na same plošče, na kar pa prav gotovo ne bomo dolgo čakali. Plošče se bodo zaradi tega nekoliko podražile, a bo sam pospešek vreden dodatnega denarja.

SUPERTEST OSNOVNIH PLOŠČ

CENA/85,50€ (20.489,22 SIT)

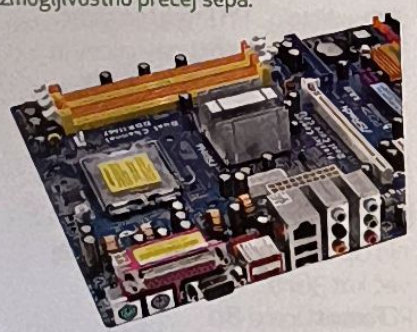
ASROCK CONROE XFIRE ESATA2

Poceni, a ne ravno dober nakup

Proizvajalec Asrock
Na spletu www.asrock.com

Nonšalantnost, s katero Intel vse prepogosto upokoji nabore osnovnih plošč, je lahko izjemno nadležna. Še posebej, če ste pred kratkim odšteli kup denarja za osnovno ploščo višjega razreda in ugotovili, da se lahko po prvi manjši reviziji procesorjev poslovite od možnosti nadgradnje. Zato kapo dol Asrocku, ki je vdihnil novo življenje Intelovemu naboru 945 s podporo za pro-cesorje Core 2. Še bolj impresivno pa je, da ta osnovna plošča LGA775 podpira tudi ATI-jev CrossFire, vsaj na papirju. In to za 85€?

Zveni kot dobra kupčija, a zmogljivostno precej šepa.



Pomanjkljivosti, ki bi jih lahko pripisali nizki ceni, pa so precej čudaške podrobne specifikacije in vse prej kot impresivne zmogljivosti. Če bolj konkretno pojasnimo, kaj nas moti: druga reža PCI-E je samo x4, podpora za pomnilnik se ustavi pri žalostnih 667MHz, možnosti za navijanje v BIOS-u pa so precej uborne.

PCFormat Ocena **58**

CENA/89,90€ (21.543,63 SIT)

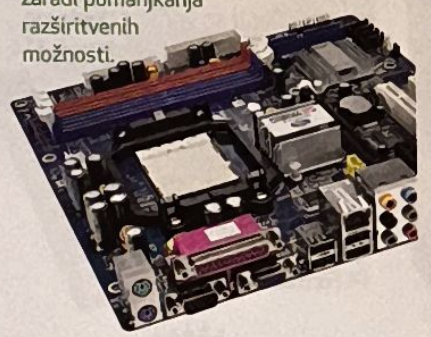
SAPPHIRE PE-AM2 RS485M

Cenovno ugodna alternativa za AM2

Proizvajalec Sapphire
Na spletu www.sapphiretech.com

Le oglejte si tole zanimivo Sapphirejevo ploščo s podnožjem AM2. Gre za edini model micro-ATX na tem testu. Ironično pa je, da gre tudi za edino osnovno ploščo z integriranim grafičnim čipom. Žal pa gre za 3D moč razreda Radeona X300, tako da je čip uporaben samo kot rezerva.

Mini Sapphire trpi zaradi pomanjkanja razširitvenih možnosti.



Kakšne so torej pomanjkljivosti majhnih dimenzij? Možnosti za razširitev so bolj uborne, saj režo PCI-E x16 spremljajo le ena reža PCI-E x1 in dve reži PCI. Tudi področje okoli procesorja je precej nagneteno, kar pomeni, da bo kar nekaj težav pri nameščanju manj standardnih hladilnikov. Zmogljivosti pri privzetih nastavitvah so zelo spodobne, niso pa izvrstne. V BIOS-u ni možnosti za ločeno spreminjanje nastavitev pomnilnika, pri hitrostih vodila nad 250MHz pa je bilo zaznati kar nekaj nestabilnosti.

PCFormat Ocena **65**

CENA/213,75€ (51.223,05 SIT)

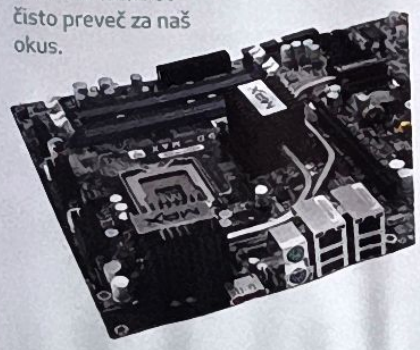
ABIT AW9D-MAX

Manj oblikovnih poslastic in več funkcij

Proizvajalec Abit
Na spletu www.abit.com.tw

Mogoče smo res staromodni, a ko govorimo o osnovnih ploščah, imamo raje, če ima funkcionalnost prednost pred obliko. S tega stališča je z LED-lučkami opremljena plošča Abit AW9D-Max malce zgrešila poanto.

Vse tiste lučke so čisto preveč za naš okus.



Za začetek – sistemskega vodila nikakor nismo mogli naviti nad 340MHz, ne da bi se morali ubadati s precej strašljivimi nastavitvami napetosti. To vsekakor ni dobro za osnovno ploščo, ki stane 213€ in jo krasi Intelov najboljši nabor 975. Tako ste s Core 2 Duo E6300 omejeni na le 2,4GHz, če omenimo samo en primer omejitev. Tudi možnosti spreminjanja nastavitev pomnilnika so po našem mnenju nekoliko preveč robate.

Plošča pa ima vseeno soliden nabor možnosti, vključno s podporo za CrossFire in šestimi vrati SATA in enimi vrati eSATA. Vseeno pa bi nam bilo bolj všeč, če bi jo bili pri Abitu malce bolje dodelali, preden so se lotili osvetljevanja.

PCFormat Ocena **75**

CENA/169,90€ (40.714,83 SIT)

FOXCONN C51 XEM2AA

Dobra plošča, a ne za dolgo

Proizvajalec Foxconn
Na spletu www.foxconnchannel.com

Podjetje Foxconn je najbolj znano kot največji dobavitelj OEM osnovnih plošč podjetjem, kot je Dell, pred kratkim pa se je odločilo prisvojiti lasten del tržne pogače. In če lahko sodimo po tej plošči z nVidiinim naborom nForce 590SLI za Athlone AM2, bodo morala velika, že uveljavljena podjetja, kot je na primer Asus, budno spremljati tega kandidata v težki kategoriji.

Foxconnov naskok na trg osnovnih plošč ne bo dolgo preživel.

Seveda ne škodi, da so pri Foxconnu vztrajali pri nVidiini zasnovi za nabor 590, saj gre za ploščo, s katero je nVidia predstavila nabor serije nForce 500, zato nas ni presenetilo, da ima ta plošča še vedno iste lastnosti, vključno s podporo za SLI z dvema režama PCI-E x16 za grafični kartici. A nVidiina serija naborov nForce 600 za AMD-jeve čipe je pred vrati, možnosti navijanja za največ 275MHz pa je precej za Asusovo ploščo z istim naborom.

PCFormat Ocena **80**

CENA/206€ (49.365,84 SIT)

GIGABYTE GA-965P-DQ6

Draga, a dodelana in zmogljiva plošča

Proizvajalec Gigabyte
Na spletu www.gigabyte.com.tw

Če ste potrjeni navdušenec nad igrami, kot smo člani ekipe PCFormata, vas bodo hitro premamile obljube o SLI ali CrossFire. Prav zato je dodatna reža PCI-E x16 na tej Gigabytovi plošči prav kruta skušnjava.

Cena je sicer nekoliko zasoljena, a je plošča vredna svojega denarja.

A naj vas ne premami – ta plošča ne podpira uporabe dveh grafičnih kartic v CrossFire. V bistvu gre za ploščo z Intelovim naborom 965, na kateri druga reža ne podpira standarda CrossFire.

A naj vas to ne odvrne od nakupa. Pri privzetih nastavitvah so zmogljivosti te osnovne plošče prav impresivne, kar kaže tudi najvišji rezultat v *PCMarku*. Tudi ostale lastnosti so več kot dostojne, saj je na plošči kar osem vrat SATA, kondenzatorji pa so odlično razpostavljeni. Edino, kar nas je razočaralo, so bile možnosti navijanja. Najvišja frekvenca sistemskega vodila je bila le 375MHz, kar je le spodobno, ne pa tudi odlično.

PCFormat Ocena **80**

CENA/245€ (58.711,80 SIT)

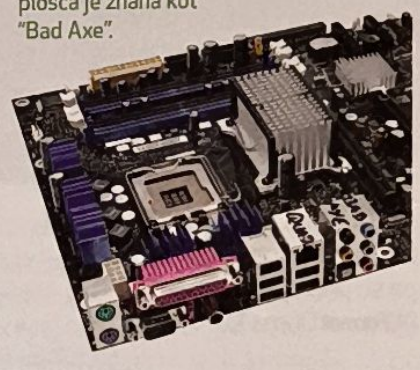
INTEL D975 XBX2

Intelova plošča za prave navdušence?

Proizvajalec Intel
Na spletu www.intel.com

Bi radi videli vse, kar je dobrega in slabega na Intelovih osnovnih ploščah v enem samem izdelku z besno ceno? To bo Intel D975XBX2. Če vprašate nas, je ta črna in svetleča osnovna plošča na

Ta zlovešče bleščeča plošča je znana kot "Bad Axe".



pogled 12-krat bolj zlovešča kot plošče z bolj mondenimi barvnimi shemami, kot jih delajo drugi proizvajalci plošč.

Plošča ima videzu primerno resen nabor možnosti. Če iščete najboljše multimedijske zmogljivosti, poglejte drugam. Če iščete najboljše zmogljivosti pri privzetih nastavitvah, pa bo ta plošča idealna izbira. Se pa ne obnese najbolje pri navijanju... Pri Intelu so sicer pozdravili skupnost navijalcev in frekvenco omejili na 433MHz, a boste gigahertzev lačni zagrizenci vseeno primorani izbrati kakšno drugo ploščo. Za vse ostale pa je ta plošča več kot dovolj, saj lahko z njo čip E6300 poženete pri nekaj več kot 3GHz.

PCFormat Ocena **80**

CENA/145,90€ (34.963,47 SIT)

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

FOXCONN 9657AA-8EKRS2H

Lahko bi bila resen tekmec...

Proizvajalec Foxconn
Na spletu www.foxconnchannel.com

Če odmislimo pomanjkanje podpore za SLI in CrossFire, smo od te Foxconnove plošče z Intelovim naborom 965 pričakovali veliko. Konec koncev se je nabor 965 pokazal za kralja pri navijanju Core

Visoke zmogljivosti za nizko ceno? To mora biti trik...

2. Glede na to, da je še cenovno ugodna, 9657AA obljublja najvišje zmogljivosti, ki jih lahko prinese samo Conroe.

Realnost pa je žal nekoliko manj spektakularna. Če lahko sodimo po testih navijanja, s 375MHz spada v skupino spodobnih, saj je na njej mogoče cenovno sladki Core 2 Duo E6300 naviti na le 2,6GHz. Glede na to, da lahko procesor pokaže še znatno več, nas to pošteno jezi. Če bi bilo ploščo mogoče naviti nad 400MHz, bi bila ta plošča resen tekmec za prestol na trgu. Žal nizka cena pomeni, da boste precej plačali pri možnostih navijanja, ki niso najboljše, kar smo jih kdaj videli.

PCFormat Ocena **85**

CENA/217,90€ (52.217,55 SIT)

ODLIČEN PCFormat IZDELEK

ASUS M2N32-SLI DELUXE

Kralj za navijanje Athlona X2

Proizvajalec Asus
Na spletu www.asus.com

Dokler nVidia ne predstavi nabora 680a za procesorje Athlon, je tale plošča verjetno daleč najboljša izbira, če želite sistem nadgraditi z AMD-jevim procesorjem. Tako kot Foxconn C51XEM2AA, je tudi na to

Kot smo že povedali, se splača odšteti nekaj več denarja...

ploščo vgrajen nVidiin prvak med nabori, nForce 590, tako da sta na voljo dve reži PCI-E x16 za poln izkoristek para grafičnih kartic.

Na papirju je dvoboj med M2N32 in Foxconnovim tekmecem z istim naborom precej izenačen, pri možnostih navijanja pa ni primerjave. Ko smo znižali množitelnih procesorja na našem Athlonu 64 FX-62, se je M2N32 lahko pohvalila z neverjetnim poskokom v frekvenci sistemskega vodila, ki je znašala kar 350MHz. Če k temu dodamo še fantastičen nabor možnosti navijanja v BIOS-u, ste lahko prepričani, da boste na tej osnovni plošči iztisnili še zadnje kaplje moči iz kateregakoli Athlona 64 X2, ki ga boste namestili.

PCFormat Ocena **87**

SUPERTEST OSNOVNIH PLOŠČ

CENA/191,90€ (45.986,91 SIT)

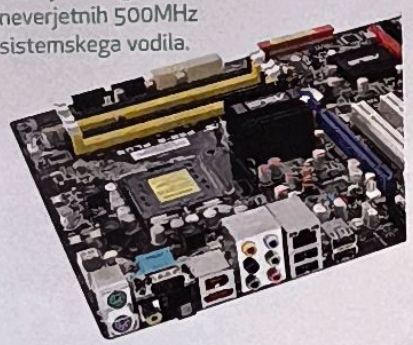
ASUS P5B-E PLUS

Nepremagljiva pri navijanju Core 2...

Proizvajalec Asus
Na spletu www.asus.com

Oglejte si neverjetne možnosti za navijanje, ki jih ta plošča ponuja. Pokukajte še na solidne in zelo bistre specifikacije. Potem pa se vprašajte, če bi res lahko zahtevali kaj več od osnovne plošče, ki podpira Intelove procesorje Core 2. Odgovor je verjetno "ne".

Asus je dosegel neverjetnih 500MHz sistemskega vodila.



Pri privzetih nastavitvah je P5B-E Plus pri navijanju dosegla frekvenco 500MHz. To je skoraj 100% navijanje, ne da bi se sploh dotaknili nastavitev napetosti, ki jih nabor ponuja. To je točno tisto, o čemer sanjamo, ko razmišljamo o navijanju poceni čipov Core 2. Kar zadeva ostale lastnosti, pa naj omenimo šest vrat za internet diske SATA, ena vrata za zunanji disk eSATA in optični SPDIF, kar so samo nekatere od dobrih lastnosti te plošče, tako da vsekakor ne boste ničesar pogrešali. Če seveda ne razmišljate o uporabi dveh grafičnih kartic.

PCFormat Ocena **89**

CENA/254,90€ (61.084,23 SIT)

ASUS P5N32-E SLI

nVidiin najnovejši poskus s SLI

Proizvajalec Asus
Na spletu www.asus.com

Pozdravite nespornega prvaka. Tako bi lahko povzeli prve opise nVidiinega nabora za Intelove procesorje, nForce 680i. Pa to res drži?

nVidia je z naborom nForce 680i čisti zmagovalec.

No, ne ravno. Pri privzetih nastavitvah tale Asusova plošča z naborom 680i po zmogljivostih ne dosega najboljših Intelovih plošč. Privzeto smo lahko sistemsko vodilo navili na 450MHz, kar vsekakor ni v samem vrhu.

To pa je vseeno dovolj, da smo s čipom Core 2 Duo prebili mejo 3GHz. Tukaj se pa možnosti ne končajo. Pri Asusu so P5N32-e opremili z možnostmi v BIOS-u, s katerimi lahko hitrosti pomnilnika DDR spreminjate do megahertza natančno, in to neodvisno od hitrosti procesorskega vodila. Če v kotel vržemo še nekaj odličnih zagotovil za prihodnje nadgradnje, pa postane P5N32-e neverjetno privlačen paket.

PCFormat Ocena **90**

Odločitev na podlagi točk

Knockouta sicer ni bilo, a je nForce 680 SLI naš zmagovalec

Procesor Athlon 64 lahko še vedno ogromno ponudi. Če bi torej radi vztrajali z AMD-jevo tehnologijo, je Asusova plošča M2N32-SLI Deluxe odličen temelj za dober računalnik, pa še navijanja se lahko lotite. Po približno šestih mesecih na trgu je plošča tudi cenovna, ne le zmogljivostna poslastica.

A bodimo iskreni – če sestavljate čisto nov sistem in bi radi dobili kar največ za svoj denar, bi bili dobesedno nori, če bi kar tako spregledali Intelov procesor Core 2 Duo. In če zahtevate nore zmogljivosti, je izbira osnovne plošče v tem trenutku očitna, saj je Asusova plošča P5B-E Plus prav neverjetna. Omogoča noro navijanje, ob nakupu pa tudi ne boste čisto obubožali.

Res pa je, da ne gre za najbolj prilagodljivo in vsestransko ploščo na trgu. Ravno zato je prvak tega testa nabor nForce 680i na Asusovi plošči P5N32-e SLI. Sama po sebi plošča ni najhitrejša na trgu, a ima dovolj prostora za navijanje za vse, razen mogoče za najbolj zagrizene navdušence, vključno s podporo za SLI, istočasno pa zagotavlja združljivost s prihajajočimi Intelovimi procesorji za celo leto 2007. In če mogoče niste opazili, je ta plošča češnja na torti med rezultati Asusovih plošč. Asus ima na tem testu čisti monopol nad visokimi ocenami. To pa je rezultat resnih naporov in zaslužena nagrada za upoštevanje velikih zahtev računalniških navdušencev.

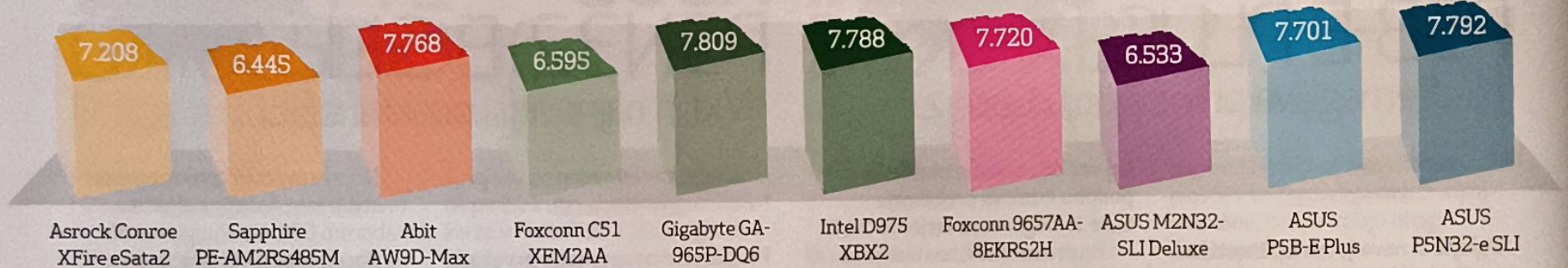
Pojasnjeni rezultati

PCMark05 je res uporaben programček za merjenje zmogljivosti pri testiranju osnovnih plošč. Najbolj sta nas zanimala podatkovna širina in dešifriranje datotek, saj je ogromno dela, ki ga PC opravlja, odvisnega od ravno teh dveh lastnosti, vseeno pa so najbolj zgovorni rezultati tisti iz iger. Pri prepustnosti pomnilnika imajo osnovne plošče za AMD-jeve procesorje precejšnjo prednost, saj imajo AMD-jevi procesorji integriran pomnilniški krmilnik. Intelove plošče pa so zato same po sebi zmogljivejše, kar je razvidno iz rezultatov dešifriranja datotek in v *F.E.A.R.*, ki je test v čisto svojem razredu.

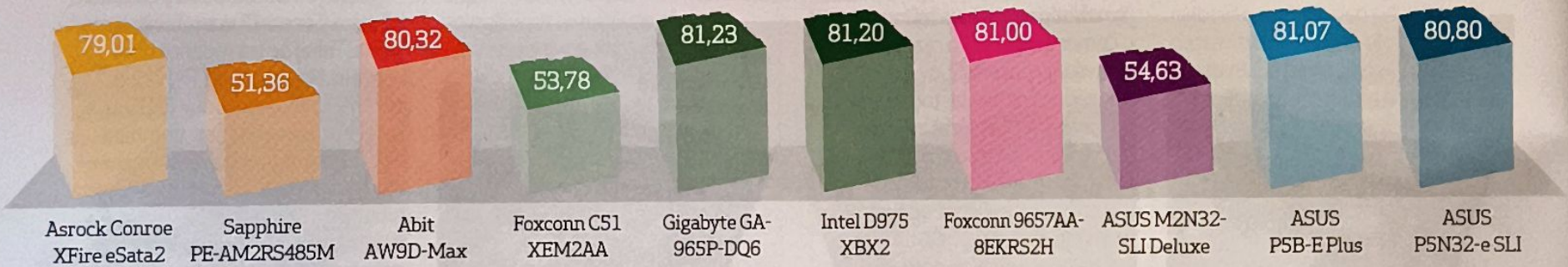
Rezultati testov

Poskus dešifriranja kupa številk

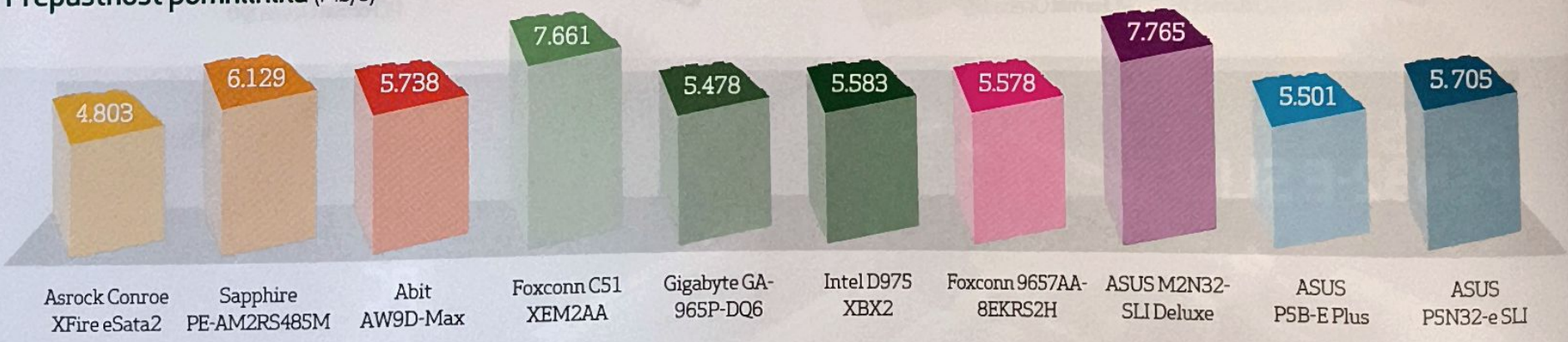
PC Mark 05



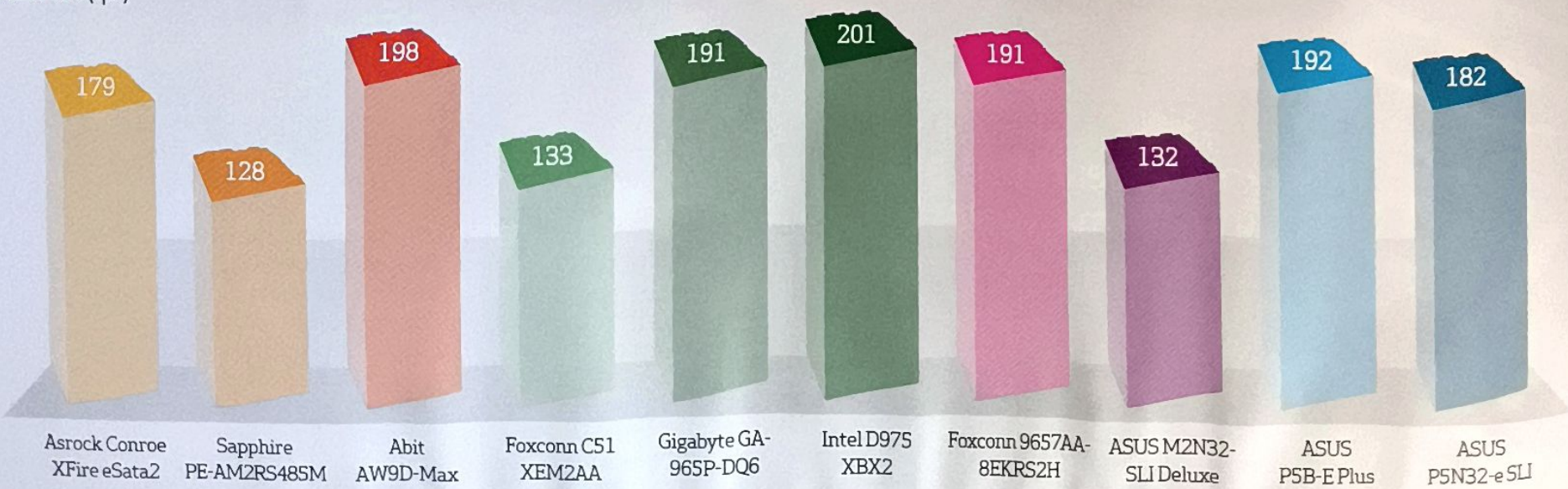
Dešifriranje datotek (Mb/s)



Prepustnost pomnilnika (Mb/s)



F.E.A.R (fps)



PLOŠČA	ASROCK CONROE XFIRE E-SATA2	SAPPHIRE PE-AM2 RS485M	ABIT AW9D-MAX	FOXCONN C51XEM2AA	GIGABYTE GA-965P-DQ6
CENA	85,50€	89,90€	213,75€	169,90€	206€
PODNOŽJE	LGA775	AM2	LGA775	AM2	LGA775
PODPRTI PROCESORJI	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2
NABOR	Intel 945	ATI Radeon Xpress 1150	Intel 975	NVIDIA nForce 590 SLI	Intel 965
PODPRTA PROCESORSKA VODILA (samo Intel)	800MHz, 1.066MHz	-	800MHz, 1.066MHz	-	800MHz, 1.066MHz
PODPRT POMNILNIK	DDR2 533MHz, 667MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz
OBLIKA	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
GRAFIČNI VMESNIK	PCI-E 16x, PCI-E 4x	PCI-E 16x in integriran čip Radeon Xpress 1150	2x PCI-E 16x (2x x8)	2x PCI-E 16x (2x x16)	PCI-E 16x
PODPORA ZA VEČ GRAFIČNIH KARTIC	CrossFire	Ne podpira	CrossFire	SLI	Ne podpira
HLAJENJE NABORA	Pasivno	Pasivno	Pasivno	Aktivno	Pasivno
RAZŠIRITVE	PCI-E 1x, 3x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 1x, 2x PCI, 4x SATA, IDE	PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 4x, PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 16x (4x electrical), 3x PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE
VRATA	2x USB, 2x eSATA, serijska, paralelna, analogni prostorski zvok, LAN	4x USB, paralelna, serijska, LAN, VGA, analogni prostorski zvok	4x USB, 2x LAN, eSATA, analogni prostorski zvok in S/PDIF (prek kartice AudioMax)	6x USB, 2x Firewire, 2x LAN, analogni prostorski zvok in S/PDIF	4x USB, LAN, Firewire, analogni prostorski zvok in S/PDIF
OCENA	58	65	75	80	80

PLOŠČA	INTEL D975 XBX2	FOXCONN 9657AA 8EKR2SH	ASUS M2N32-SLI DELUXE	ASUS P5B-E PLUS	ASUS P5N32-E SLI
CENA	245€	145,90€	217,90€	191,90€	254,90€
PODNOŽJE	LGA775	LGA775	AM2	LGA775	LGA775
PODPRTI PROCESORJI	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2	Intel Celeron, Pentium 4, Pentium D, Core 2
NABOR	Intel 975	Intel 965	NVIDIA nForce 590 SLI	Intel 965	NVDIA NFORCE 680 SLI
PODPRTA PROCESORSKA VODILA (samo Intel)	800MHz, 1.066MHz	800MHz, 1.066 MHz	-	800MHz, 1,066MHz	800MHz, 1.066MHz, 1.333MHz
PODPRT POMNILNIK	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz	DDR2 533MHz, 667MHz, 800MHz
OBLIKA	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
GRAFIČNI VMESNIK	2x PCI-E 16x (2x x8)	PCI-E 16x	2x PCI-E 16x (2x x16)	PCI-E 16x	2x PCI-E 16x (2x x16)
PODPORA ZA VEČ GRAFIČNIH KARTIC	CrossFire	Ne podpira	SLI	Ne podpira	SLI
HLAJENJE NABORA	Pasivno	Pasivno	Pasivno	Pasivno	Pasivno
RAZŠIRITVE	PCI-E 16x, 2x PCI, 8x SATA, IDE	PCI-E 4x, PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 4x, PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 4x, PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE	PCI-E 16x, PCI-E 1x, 2x PCI, 6x SATA, IDE
VRATA	4x USB, LAN Firewire, serijska, paralelna, analogni prostorski zvok in S/PDIF	4x USB, eSATA, LAN Firewire, serijska, paralelna, analogni prostorski zvok in S/PDIF	4x USB, 2x LAN, eSATA, serijska, analogni prostorski zvok in S/PDIF	4x USB, 2x LAN, eSATA, Firewire, serijska, prostorski zvok in S/PDIF	4x USB, 2x LAN, Firewire, serial, prostorski zvok in S/PDIF
OCENA	80	85	87	89	90

IGRIČARSKE MIŠKE

Osmim razigranim glodavcem smo malce obrusili pete

Igričarska miška je deležna znatno več evolucijskih sprememb kot povprečni namizni glodavci, v zadnjem času pa je mutirala na nekaj prav neverjetnih načinov. Sicer tem miškam na hrbte še nihče ni prišil človeških ušes, a zadnje čase prav vsi, od proizvajalcev tipkovnic do strokovnjakov za zvočnike, na standardne miške bašejo cel kup neuporabnih funkcij in vas prepričujejo, naj igrate z njimi. Sprotnim spreminjanjem ločljivosti, upravljanju s profili, kovinskim utežem in zamenljivim ohišjem se je čedalje teže izogniti, istočasno pa je tudi vedno teže videti poanto v vseh teh dodatkih.

Istočasno pa so dolgočasne miške doživele tudi nekaj res pametnih sprememb, s katerimi bi rade držale korak z načinom naše uporabe interneta. In če to te spremembe pravilno izvedene, so lahko pošteno koristne tudi v igrah. Ravno zato boste v tem testu našli tudi kakšno miško, ki ni posebej namenjena igralcem, a ima nekaj novih lastnosti, zaradi katerih je uporaba precej drugačna – v dobrem in slabem smislu. Ne moremo spregledati niti dejstva, da miška za igralce ni namenjena izključno samo igranju, saj jo bomo uporabljali za vse. Če ni praktična, potem je pač nepraktična. Podajte se torej z nami na potovanje skozi gumbe in koleščke, v svet igričarskih mišk. ¤ PCF

Kako smo testirali...

Vsako miško smo najprej uporabljali za vsakdanja opravila, nato pa še za hitro igranje. Za slednje smo vpoklicali *Quake IV* in *CSS*, preizkusili pa smo jih tudi v *Half-Life 2* Deathmatch, tako da je vsak glodavec vrgel tudi kak kos pohištva v nekoga.

1 MX REVOLUTION

Cena 101,13€ (24.234,79 SIT)
Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.co.uk
DPI 2.000
Senzor Laserski
Brezžična Da
Nastavljivost Občutljivost, hitrost pomikanja dokumenta, način koleščka, gumbi

Vesoljski videz, nobene žice, dva odlična gumba za palec in gumb za zoom, so odlike te miške. Poanta Revolution pa je v koleščku. Z enim samim premikom prsta se lahko pomikate po dolgih spletnih straneh ali drvite v *DEFCON-u*, nato pa koleščck prestavite v klasičen način in menjavate orožja v *HL2*. Edino pomanjkljivost, omejene možnosti ukazov za gumbe, lahko popravite s simpatičnim majcenim modom, ki ga boste našli na snipurl.com/123wb.
PCFormat Ocena **84**

2 GM3200

Cena 35,10€ (8.411,36 SIT)
Proizvajalec Saitek
Na spletu www.saitek.com/uk
DPI 3.200
Senzor Laserski
Brezžična Ne
Nastavljivost Občutljivost, DPI, gumbi

Hudiča, ta miška je preprosto gigantska! Vsekakor je največja miška, kar smo jih kdaj videli. Ta pošast gre še korak naprej od že tako smešnega preklapljanja ločljivosti, ki ga omogočajo druge igričarske miške: ima namreč pet precej uporabnih uteži, ki jih lahko premeščate po spodnji strani miške in jo ta uravnotežite po svojih željah. Žalostno pa je, da se GM3200 premika prav po polžje, včasih celo trzajoče. Nič na tej miški ne deluje elegantno ali učinkovito. Vsi dodatki so odvečna prtljaga, preprosto mrtva teža.
PCFormat Ocena **44**

3 M2

Cena 30,50€ (7.309,02 SIT)
Proizvajalec Raptor Gaming
Na spletu www.raptor-gaming.com
DPI 2.400
Senzor Optični
Brezžična Ne
Nastavljivost Gumbi, občutljivost

Na Raptorju je novost ukrivljeno počivalo za mezinec na desni strani, tako da prst počiva na miški in je trenje manjše. Miška je pa optična, tako da včasih traja nekaj časa, preden ugotovi, da ste jo premaknili, saj se mora senzor najprej zbuditi in spiti kavo, preden mu je čisto jasno, kaj se dogaja. Med igranjem to ni problem, a je miška vseeno nekoliko bolj zaspana kot nekateri drugi hiperaktivni nespečneži na tem testu.
PCFormat Ocena **79**

4 HABU

Cena 56,00€ (13.539,66 SIT)
Proizvajalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com/uk/hardware
DPI 2.000
Senzor Laserski
Brezžična Ne
Nastavljivost DPI, frekvenca osveževanja, gumbi

Ta miška je očitno rezultat Microsoftovega priznanja poraza in združitve z nekdanjim tekmecem Razerjem, tako da Habu dejansko daje vtis, da gre za pravo sodelovanje med proizvajalcema. Zaobljene linije prihajajo z Intellimousove strani družine, gumbi in robustna izdelava pa nedvomno prihajata od očka Razerja. Najbolj bizarno pa je, da ima celo zamenljivo stransko stranico, če vam položaj gumba za palec ni všeč. Nam je.

PCFormat Ocena **89**

5 WIRELESS LASER MOUSE 8000

Cena 61,05€ (14.630,02 SIT)
Proizvajalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com/uk/hardware
DPI 1.000
Senzor Laserski
Brezžična Da
Nastavljivost Občutljivost, hitrost pomikanja dokumenta, gumbi

Miška je na voljo tudi kot del novega namiznega kompleta, zasnovanega za Visto. Komplet je nerodno oblikovan, a je miško vsaj prijetno držati. Preizkusili so tudi novi Logitechov trik z gladkim vrtenjem koleščka, kar pa ni tako dobro izvedeno kot pri Revolutionu, ga je pa mogoče tudi preklopiti v klasični način. Na koleščck je tudi težko pritisniti, saj se vse prehitro nagne v eno ali drugo smer.

PCFormat Ocena **65**

6 'AGAMA' NAVIGATOR 535

Cena 42,75€ (10.244,61 SIT)
Proizvajalec Genius
Na spletu www.geniusnet.co.uk
DPI 2.000
Senzor Laser
Brezžična Ne
Nastavljivost DPI, občutljivost, gumbi

Kot se spodobi za miško, poimenovano po kuščarju, je Agamin najbližji sorodnik najverjetneje eden od Razerjevih kačjih glodavcev. Logičen je tudi Genius v imenu: nastavitve občutljivosti in naloge gumbov so shranjene v sami miški in delajo tudi na drugih PC-jih, ne da bi potrebovali gonilnike. Miška pa je precej ozka, tako da se roka na njej ne počuti najbolje, tako da boste po celodnevnem klikanju deležni sindroma karpalnega kanala, ne da bi se kaj posebej trudili zanj.

PCFormat Ocena **77**

7 G3

Cena 60,48€ (14.493,43 SIT)
Proizvajalec Logitech
Na spletu www.logitech.co.uk
DPI 2.000
Senzor Laserski
Brezžična Ne
Nastavljivost Občutljivost, DPI, gumbi

Na pogled je enostavna, minimalistična in nenevarna, a se v simpatičnem ohišju G3 skriva prava pošast. Največje zasluge za pošastnost lahko pripišemo temu, da je miška izjemno lahka, in če k temu prištejemo še zmogljiv laserski senzor in pospeševalne možnosti v Logitechovih gonilnikih, je rezultat grozljivo hitra in natančna miška. Edino, kar nam ni všeč, je, da je desni stranski gumb čudno postavljen, tako da smo nanj pogosto klikali, a je v gonilnikih mogoče nastaviti, naj ne počne ničesar.

PCFormat Ocena **91**

8 KRAIT

Cena 44,25€ (10.604,07 SIT)
Proizvajalec Razer
Na spletu www.razerzone.co.uk
DPI 1.600
Senzor Laserski
Brezžična Ne
Nastavljivost Gumbi, občutljivost

Optimizirana je za realno-časovne strategije, in to tako, da... nima nobenih dodatkov. Še stranskih gumbov ne. Pri Razerju očitno menijo, da ljubitelji teh iger a) igrajo samo realno-časovne strategije in b) imajo prednost, če imajo manj nadzora. Kolikor vemo, je v realno-časovnih strategijah več krmiljenja kot v akcijskih, tako da se precejšnjemu številu igralcev zdi prav fino, če lahko določene ukaze priredijo miški. Premikanje je gladko in hitro, a je koncept absurden. Kot bi naredili tipkovnico brez funkcijskih tipk.

PCFormat Ocena **72**

Naslednji mesec: Najnovejše komplete zvočnikov 2.1 bomo navili, da bodo pokale šipe

Bljak! To je najgrše ime v zgodovini PC-jev!

Tehnologija Robson

Operacijski sistem
Windows Vista (XP nepotrjen)
Platforma PCI Express

IZID/POMLAD 2007

Vprašanje: kako pripraviti igre do tega, da bi se naložile v četrtini časa? Za vas smo zadevo podrobno raziskali

Zabaven je ta Intel in njegova čudna interna poimenovanja novih tehnologij. Medtem ko sta po tržišču strašila Kentsfield in Conroe, so fantje globoko v osrčju Intelove glavne baze kovali še bolj nenavadno ime za novo tehnologijo: Robson. Tudi mi bi imeli nekaj predlogov, če jih bodo kdaj potrebovali. Procesor Gregor, mogoče?

Če odmislimo smešno ime, gre za strašno kul tehnologijo. V grobem je Robson predpomnilnik, ki ne potrebuje napajanja, da bi obdržal podatke, in je namenjen podpori vašega trdega diska. Predvidevamo, da se bo vsaj ob izdaji pojavil v obliki dodatnih minikartic PCI-Express, ki bodo posejane z moduli polprevodniškega pomnilnka in pomnilniškim krmilnikom. Ne dvomimo pa, da bodo proizvajalci osnovnih plošč zadevo kasneje začeli vgrajevati kot dodatno komponento same plošče. Intel sprva načrtuje dodatne kartice z okoli 1GB polprevodniškega pomnilnika. Kasnejše zasnove bodo seveda vsebovale več pomnilnika, če se bo izkazalo, da se bo funkcionalnost tehnologije s tem izboljšala.

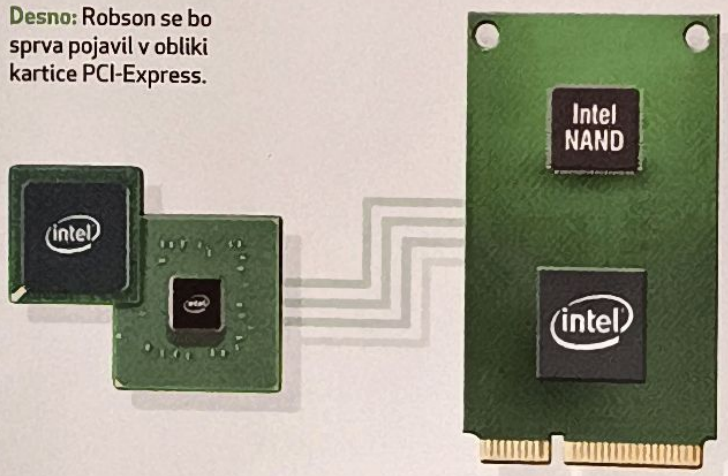
In mi ne vidimo razloga, da se ne bi. Robson deluje v bralnem in zapisovalnem načinu, kar pomeni, da podatki med vgrajenim krmilnikom in pomnilniškimi čipi tečejo v obeh smereh. V bralnem načinu lahko s trdega diska inteligentno vnaprej prebere podatke, ki se bodo verjetno kmalu potrebovali, in jih shrani v predpomnilnik - na primer datoteke, potrebne za zagon programa ali igre. To pomeni, da je takoj, ko zaženete določeno aplikacijo, velik del podatkov, ki jih bo potrebovala, že pripravljen na akcijo. V zapisovalnem načinu se podatki najprej lepo zložijo v predpomnilnik, nato pa se na trdi disk zapišejo v eni sami potezi.

Hiter dostop

Seveda je najbolj očitna izboljšava bistveno krajši časi nalaganja. Obstajajo pa še bolj skriti aduti: denimo manj dostopanja do trdega diska, ki reši težave mehanične latence - ozkega grla prenosa podatkov vsakega PC-ja. Tudi za notesnike se obetajo lepi časi. Manj dostopanja do diska pomeni manjšo porabo energije, s čimer gre z roko v roki podaljšana avtonomija baterije. Poleg tega bodo znatno krajši tudi časi prebujanja iz stanja hibernacije, saj se lahko vsi podatki, potrebni za ta proces, shranijo v Robsonov pomnilnik. Lepo.

Pri Intelu trdijo, da so razpolovili tudi čas nalaganja sistema, saj je mogoče vse vrste podatkov - vključno s podatki zagonskega sektorja - prebrati vnaprej in zapisati v predpomnilnik. Na kratko, Robson bo doprinesel k vsem funkcijam vašega PC-ja, ki so povezane s trdim diskom. Kamor sodijo skoraj vse. ¤ PCF

Desno: Robson se bo sprva pojavil v obliki kartice PCI-Express.

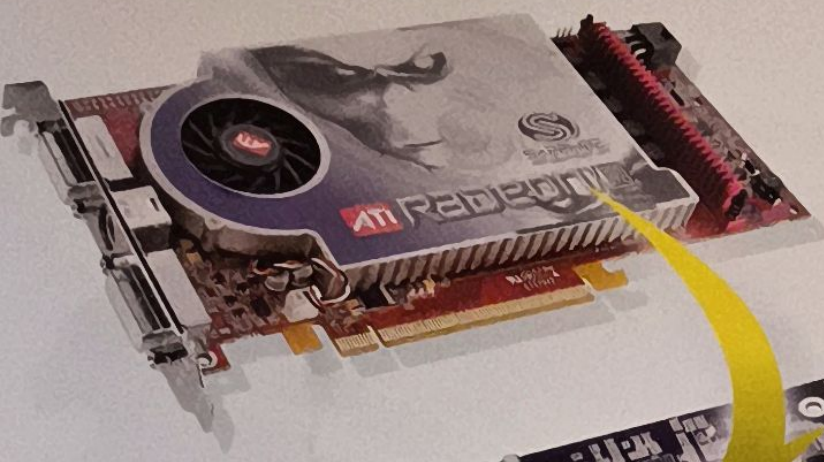


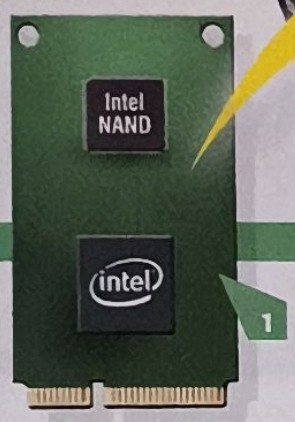
Upravljanje s pomnilnikom v Visti

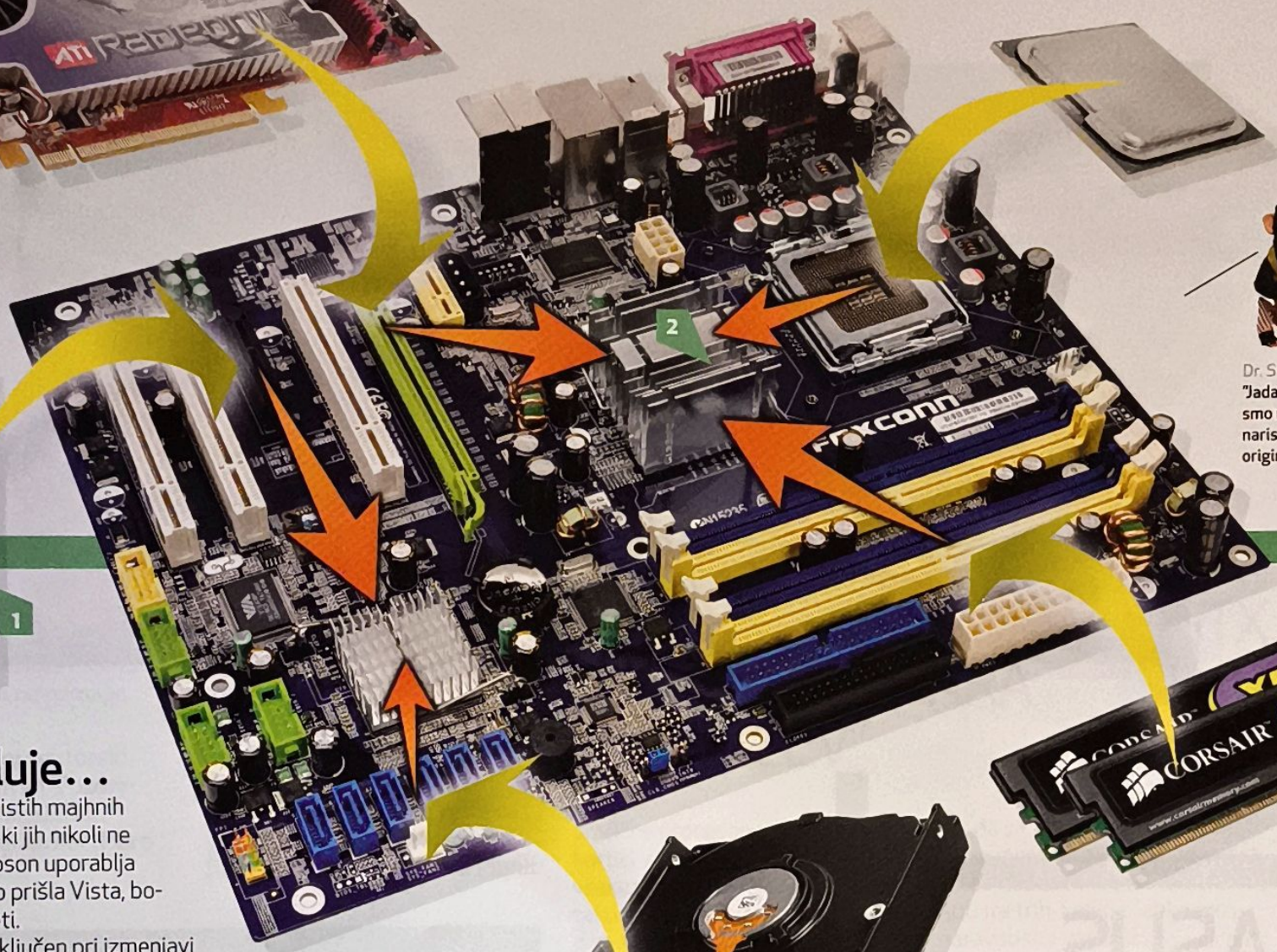
Tri ključne nove tehnologije, ki jih predstavlja Vista, so Superferch, Readydrive in Readyboost. Superfetch upravlja s podatki iz navideznega pomnilnika in jih uvršča v sistemski pomnilnik, kjer so pripravljeni na uporabo v aplikacijah in tako pospeši funkcije in aplikacije, ki so odvisne od uporabe podatkov na trdem disku. Če dodate k temu še Readydrive, tehnologijo, ki jo uporabljajo tako Robson kot tudi hibridni trdi diski, se lahko nadejamo opazno hitrejšega delovanja celotnega sistema.

Readyboost pa je nekaj povsem drugega, saj omogoča pospešitev delovanje sistemskega pomnilnika kar s pomočjo pomnilniškega ključa. Vendar pa tu ne gre za uporabo pomnilnika na pomnilniškem ključu kot dodatnega sistemskega pomnilnika - v pomnilniške polprevodniške module se začasno shranjujejo podatki, ki jih uporablja pomnilniški krmilnik nabora čipov. V osnovi deluje kot navidezni pomnilnik, vendar tu ni latence, ki je povezana s trdimi diski.

"Če odmislimo smešno ime, gre dejansko za strašno kul tehnologijo"



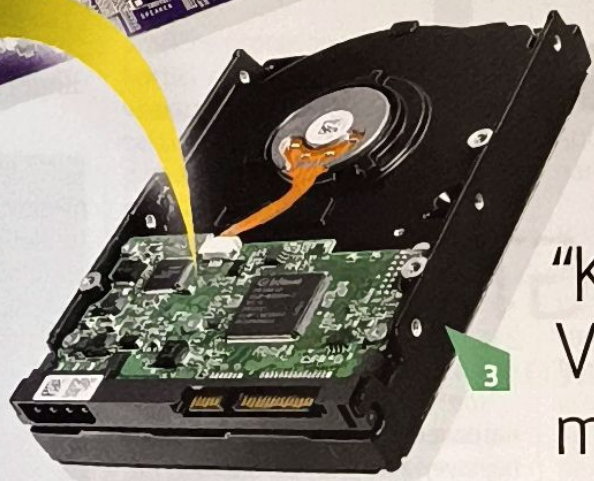




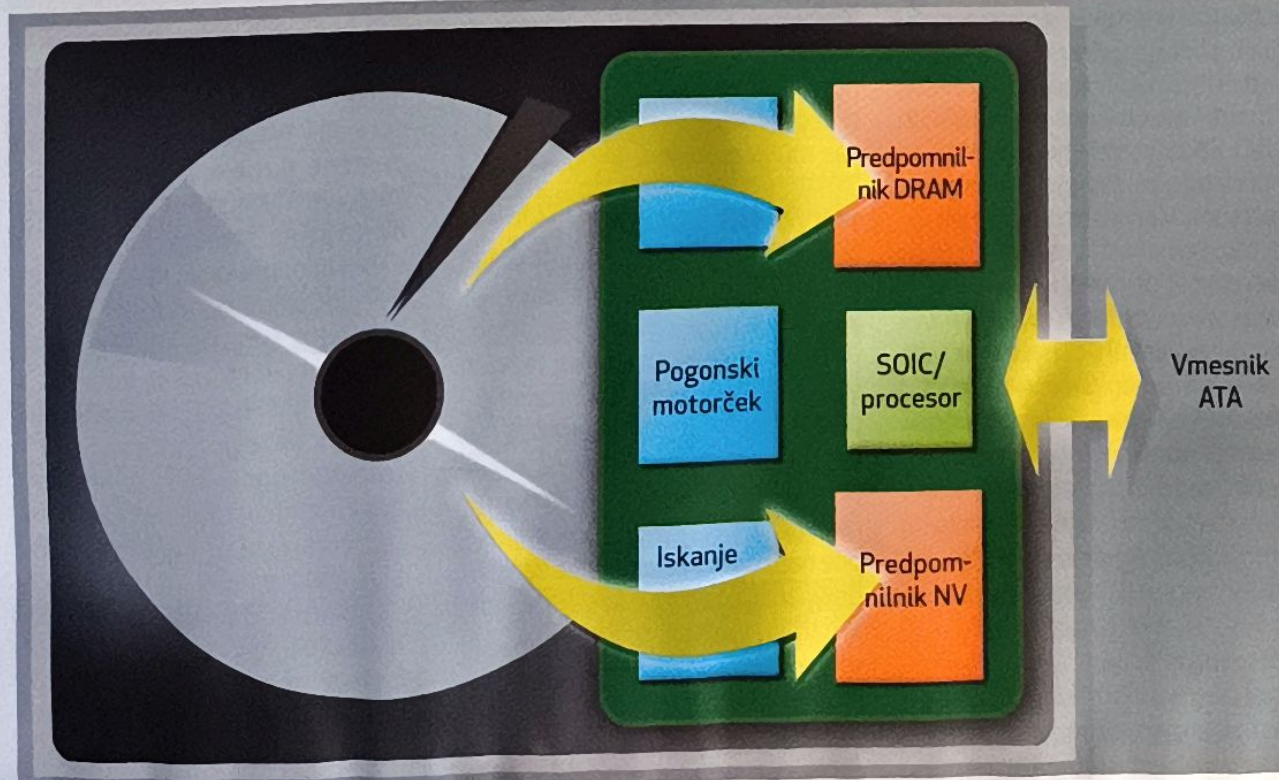
Dr. Srečko Kepa
"Jadadi. Puščice smo na ploščo narisali mi, na originalu jih ni."

Kako deluje...

(1) Se spomnite tistih majhnih rež PCI-Express, ki jih nikoli ne uporabljate? Robson uporablja eno od njih. Ko bo prišla Vista, boste to morali imeti.
(2) Južni most je ključen pri izmenjavi podatkov med trdim diskom in Robsonovim predpomnilnikom. Slednji ohrani podatke, tudi ko računalnik izklopite, kar pospeši nalaganje sistema.
(3) Intel trdi, da se bo zaradi Robsona moral trdi disk vrteti le še občasno. In nobenega razloga ni, da to ne bi delovalo tudi v XP, zato te različice ne odpišite.



"Ko bo prišla Vista, boste to morali imeti"



Hibridni trdi diski

Hibridni trdi disk, ki ga trenutno razvijajo vsi večji proizvajalci trdih diskov, kot sta denimo Seagate in Samsung, je zasnovan tako, da se zmanjša uporaba trdega diska. Deluje podobno kot Robson, saj ima pogon vgrajen polprevodniški pomnilnik (Flash), istočasno pa v njegovi notranjosti ostajajo tudi plošče in bralna glava klasičnega trdega diska SATA. Samsung je pred kratkim prikazal model z 1GB vgrajenega polprevodniškega pomnilnika. Podobno kot pri Robsonu, se tudi pri tem sistemu podatki s trdega diska preberejo vnaprej in se shranejo v polprevodniški pomnilnik, kjer čakajo, da jih bo sistem zahteval. To seveda pomeni, spet tako kot pri Robsonu, zmanjšano vrtenje plošč trdega diska in s tem zmanjšano mehansko obrabo in porabo električne energije.

Naslednji mesec: Pogledali bomo amBX, verjetno najbolj kul igričarski sistem vseh časov...

1.222€ (292.840,08 SIT) / DVOJČEK

ASUS EN8800GTX SLI

Še eno za popotnico?

POMEMBNI PODATKI

Cena 1.222€ **Na spletu** www.asus.com **Pomnilnik** 1.536MB **Grafični procesor** 575MHz **Hitrost pomnilnika** 1.800MHz **Procesorji toka** 256 **Izhodi** 4x DVI

Tukaj imamo, v kar niti najmanj ne dvomimo, trenutno najboljšo igričarsko platformo vseh časov. Dve kartici nVidia GeForce 8800GTX – zahvala zanju gre Asusu – zadegani v eno samo osnovno ploščo. Za ta test smo uporabili še eno nVidiino novost, in sicer ploščo z naborom nForce 680i, ki nam je bila tako všeč v supertestu številki. Da bi bil test čim bolj pošten, pa smo samodejne izboljšave, ki so jih deležne naprave istega proizvajalca, onemogočili.

Za vse tiste, ki ste zgrešili naš opis referenčne kartice 8800GTX, ki smo jo opisali pred nekaj meseci, naj povemo, da nam je bila nVidiina najnovejša kartica res, res všeč. Po zmogljivosti je bila enaka ali celo boljša kot katerakoli prejšnja grafična kartica, vključno s parom ATI-jevih X1950TXT v načinu CrossFire in parom kartic GeForce 7950GX2 v SLI. Kartica je zgrajena okoli grafičnega procesorja G80, ki je procesor, kot ga še nismo videli. Z njim so se namreč znebili starinskih cevovodov za obdelavo pikslov in senčnikov in jih zamenjali z revolucionalnimi poenotenimi senčniki, ki bodo prišli v veljavo z DirectX 10, ta pa je ključna komponenta Windows Vista.

Namesto da bi uporabljal fiksne cevovode, ki imajo čisto določene funkcije, je paket kar 680 milijonov tranzistorjev zasnovan na vsestranskem naboru 128 procesorjev toka, ki lahko izvajajo po eno skalarno operacijo na cikel, ne glede na to, ali se računanje nanaša na senčnik verteksov, pikslov, geometrijski senčnik ali katerikoli senčnik, ki si ga vaši možgani lahko zamislijo.

Novi procesorji so se razvili zato, ker imajo vse 3D scene v igrah različno razmerje med izračunavanjem verteksov in pikslov, zato določen del procesorja s fiksnimi cevovodi (na primer cevovodi za obdelavo verteksov na sceni, ki zahteva skoraj izključno preračunavanje pikslov) preprosto lenari. Zaradi nove zasnove, ki jo prinaša grafični procesor G80, so vsi senčniki ves čas 100% zaposleni.

Nevarna gonja

In zadeva celo deluje... skoraj. Glede na to, da gre za res revolucionarno zasnovo strojne opreme je logično, da lahko pričakujemo nekaj težav z gonilniki. Nam na primer ni uspelo pognati *Half-Life 2: Lost Coast*, čeprav so testi s pogonom Source delali brez težav. V času pisanja tega prispevka je bilo tudi nemogoče najti delujoče gonilnike za Windows Vista, za kar je kriv Microsoft, ki namerava DirectX 10 skrivati pred potrošniki do uradnega izida operacijskega sistema. Kljub manjšim težavam pa lahko še enkrat ponovimo trditev iz prvega testa: en sam GeForce 8800GTX je boljši od para tekmecev (kar dokazuje tudi s tem, da je skoraj dvakrat večji).

Takšen je bil 8800GTX, kot smo ga preizkusili pred časom. Kaj bi lahko bilo torej boljše? Kaj pravite na dva procesorja G80 v enem samem računalniku? Priznamo, da nas je vgradnja še ene pošastno velike kartice (G80 je namreč tako velik, da ga mnogi uporabniki sploh ne bodo spravili v ohišje) v računalnik pošteno skrbela. Deloma tudi zato, ker tak sistem seveda zahteva še en dodaten napajalni kabel in napajalnik, ki ima izhodno moč, primerljivo z močjo manjšega sonca. Najbolj pa nas je skrbela dolgoročna uporaba, saj smo slišali kar nekaj zlobnih govoric, da je podpora za SLI v trenutnih gonilnikih vse prej kot briljantna (testirali smo z gonilniki Forceware 97.44, če vas slučajno zanima).

Ko smo odstranili en trdi disk iz računalnika, da smo naredili prostor za drugo kartico, pa je bila namestitev precej enostavna, delovanje pa stabilno. Kot velja tudi za prejšnje nVidiine

1 Širok poba
Samo milimeter ji manjka do 28cm. Ta kartica torej ni velika samo po zmogljivostih. Hladilnik dvojne širine tudi ne pomaga.

2 Visoki načrti
Adijo, optimizirani vektorski procesorji zadnjih let. Pozdravljena ekipa 256 skalarnih procesorjev, ki delajo kot dobro uigrano moštvo.

3 Ogromna lakota
Potrebne so kar štiri reže PCI-E. Priporočamo tudi vsaj 1.000W napajalnik, če bi radi uporabljali par 8800GTX.

4 Pravi video
O tem sicer nismo govorili v samem opisu, a G80 tudi pospešuje predvajanje videa za vse tiste visoko-ločljivostne filme, ki jih ne boste nikoli kupili.

"EN SAM GEFORCE 8800GTX JE BOLJŠI OD PARA TEKMECEV"

grafične procesorje, si lahko dve kartici v SLI delo delita tako, da vsaka renderira pol zaslona ali tako, da ena renderira parne, druga pa neparne slike. Če si dobro ogledate novo nadzorno ploščo, boste videli, da lahko način SLI prilagodite svojim potrebam za vsako igro, a doslej še nismo videli primera, ko bi kdo z ročnim nastavljanjem dosegel boljše rezultate, kot jih lahko doseže s tem, da delo prepusti samemu gonilniku grafične kartice.

V tem trenutku se mnogi verjetno sprašujete, kaj boste z več kot 1.200€ vredno grafično pošastjo sploh pridobili pri realnem delu. Prekleto dosti, če smo iskreni. Na testu smo odkrili, da lahko dobite dovolj, da dosežete omejitve centralnega procesorja na testni sceni v velikem gozdu v *Oblivionu* pri najvišji ločljivosti in kvaliteti slike. V enem izmed zmogljivostnih testov (*F.E.A.R*, 1.280x1.024 x4x8) je sistem presegel celo tisti čarobni večkratnik "dvojnih zmogljivosti" ene kartice. Glede na to, da je "dva krat veliko" mogoče prevesti tudi v "čisto preveč", je ta podatek bolj primeren za marketingarje kot za dejanske uporabnike.

To pa je tudi največja slabost tega sistema. Predstavljajte si, da za en teden dobite ključe Ferrarija F530, potem pa vam povedo, da se z njim ne smete peljati izven mesta. Toliko več zmore, a lahko doseže tako malo v tistih 300 metrih, kolikor lahko vozi naravnost v vaši ulici.

Isto velja za par grafičnih kartic 8800GTX, saj jih trenutne igre še zdaleč ne morejo niti pošteno obremeniti. In še kar nekaj časa bo trajalo, preden se bo pojavila katerakoli igra, ki bi zahtevala toliko grafične moči, DX10 gor ali dol. Ko se bodo pojavile, bodo te kartice na eBayu naprodaj za 5€ po kosu, pa še balon boste dobili za darilo. Ne slepite se – to ni naložba v prihodnost. Če bi radi svoj denar zapravili za resno pretiravanje, vam predlagamo naslednje: najprej prihranite dovolj, da si lahko omislite 30-palčni monitor, potem pa počakajte nekaj mesecev, da bodo cene kartic padle. ¤ **PCF**

Le poglejte te rezultate

Seveda bi lahko debatirali o tem, da sta dve kartici G80 v SLI odlična ideja, če igrate igre na 30-palčnem širokozaslonskem monitorju, in kot kažejo rezultati naših testov, se en sam 8800GTX pošteno namuči pri ultra-visokih ločljivostih. A je skoraj 600€ zajeten kup denarja za dokaj nizko pridobitev v zmogljivostih. Mogoče pa tako razmišljamo samo zato, ker smo stiskaški novinarji. Odločite se sami.

Rezultati meritev

	Core 2 Quad, 8800GTX SLI	Core 2 Quad, 8800GTX	Core 2 Quad, X1950XTX
OBLIVION			
1,280x1,024, 0AF	45,2 (144,07)	45,29 (159,38)	37,57 (130,02)
1,280x1,024, 8AF	42,26 (132,7)	44,57 (152,37)	33,93 (133,98)
2,048x1,536, 0AF	47,7 (147,6)	47,7 (147,6)	29,85 (89,23)
2,048x1,536, 8AF	47 (134,55)	47 (134,55)	29,93 (85,06)
F.E.A.R			
1,280x1,024, 0AA, 0AF	158	119	88
1,280x1,024, 4AA, 8AF	163	72	90
2,048x1,536, 0AA, 0AF	108	60	41
2,048x1,536, 4AA, 8AF	67	56	33
3DMARK 06			
1,280x1,024, 0AA, 0AF	14.716	11.806	11.628
PREY			
1,280x1,024, 0AA, 0AF	203,1	166,6	Ni podatka
1,280x1,024, 0AA, 0AF	189,4	145	Ni podatka
2,048x1,536, 0AA, 0AF	163,6	105,6	Ni podatka
2,048x1,536, 4AA, 8AF	136,6	78,2	Ni podatka

PCFormatOcena

- Stabilno delovanje, enostavna namestitev
- Najhitrejša platforma pod soncem
- Edina kartica DX10
- Ni gonilnikov za Visto

Najboljše, kar lahko kupite za veliko denarja. A boste za pol cene z eno kartico ravno tako zadovoljni.

80

442,60€ / 22-PALČNI MONITOR

IIYAMA E2200WS-B

Včasih dobite točno toliko, kolikor plačate...

POMEMBNI PODATKI
Cena 442,60€ (106.064,66 SIT)
Velikost 22 palcev (širok zaslon)
Ločljivost 1.680x1.050
Vhodi VGA/DVI **Kontrastno razmerje** 1.000:1 **Svetlost** 300 cd/m²

Ta monitor ni najboljši Iiyamin izdelek. E2200WS-B je vsekakor namenjen tistim, ki se pri nakupu najbolj obremenjujejo s ceno – konec koncev je 420€ za 22-palčni monitor precej dobra kupčija. Ko ga priklopite in začnete uporabljati, pa ugotovite, za kaj točno ste zapravili svoj težko prislužen denar.

Barve so precej sprane in zaslon ni ravno najsvetlejši, kar smo jih kdaj videli. Njegova najslabša lastnost pa je vidni kot. Ta je tako obupen, da se slika znatno poslabša, če se le malce premaknete (postane temnejša ali svetlejša, odvisno od smeri premika glave). To seveda pomeni, da je potrebno sedeti točno pred monitorjem in na točno določeni višini, da bi bila slika, ki jo vidite, dejansko optimalna.

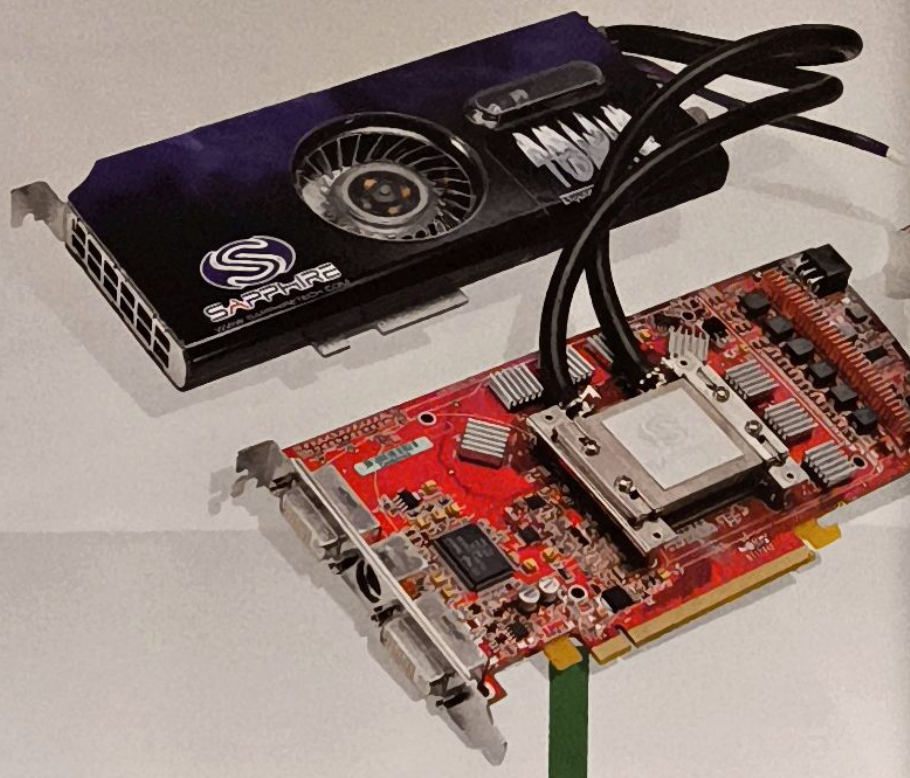
Tudi ko smo sedeli najbolj idealno, je bila slika slabša kot na skoraj vseh ploskih monitorjih, kar smo jih testirali. Ta monitor je vsekakor mamljiv, saj se s polic smeji z veliko vidno površino in res privlačno ceno, pa tudi specifikacije so precej privlačne. Vse to pa niso res merodajne lastnosti monitorja. Pravo lice monitorji pokažejo pri sami uporabi, kjer pa E2200WS-B res ne blesti. Svoj denar lahko res bolje zapravite za kaj drugega, na primer za 20-palčni monitor s svetlo in ostro sliko, ki slike ne ubije, kakor hitro premaknete glavo za nekaj centimetrov. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Cena je odlična
- Grozni vidni koti
- Sprane barve
- Temnejši, kot bi želeli

Ta monitor je težko vzljubiti, kljub privlačni ceni. Resnično ga ne moremo priporočiti.

68



595,24€ / 3D KARTICA IN HLADILNIK

TOXIC X1950XT

Ta kartica je preprosto kul

POMEMBNI PODATKI
Cena 595,24€ (142.643,31 SIT)
Jedro R580 **Pomnilnik** 512MB GDDR4 **Frekvenca jedra** 650MHz **Frekvenca pomnilnika** 2.000MHz **Najvišja ločljivost** 2.560x1.600 **Oblika** PCI-Express

Naveza podjetij Sapphire in Thermaltake, ki je rodila hladilnik Toxic, kot ga ima tale X1950XTX, je pravi blagoslov za vse navijalce, ki imajo nekaj pod palcem. Ta kartica ima namreč dve komponenti: samo kartico X1950XTX in enoto s črpalko, ventilatorjem, hladilnikom in rezervoarjem, ki se namesti v prosto režo PCI-E in se napaja prek napajalnika..

Tako smo dobili vodno hlajenje grafične kartice, ki ga je smešno enostavno namestiti, za povrh pa je še tiho in znatno bolj učinkovito kot klasični hladilniki, tako da se je mogoče lotiti še navijanja.

Majcen ventilator na enoti ima dve nastavitvi hitrosti, na testu pa smo ugotovili, da je slišen samo pri višji. Ta sistem pa omogoča tudi znatno boljše hlajenje kot klasični (in prekleto grdi) hladilniki za X1950. Da bi bilo vse skupaj še enostavnejše, je mogoče v ATI-jevih gonilnikih Catalyst pognati še funkcijo za samodejno navijanje, ki kartico s privzetih 650MHz navije na 685MHz. To pri dejanski uporabi pomeni dodatne štiri slike v sekundi v večini iger, in to pri vseh ločljivostih, verjetno pa je z nekaj truda mogoče kartico še bolj naviti. Težava je samo v tem, da ima X1950XTX čisto svežega tekmeca, nVidiino serijo 8800, ki je znatno zmogljivejša, tako da je tale kartica preprosto predraga za to, kar ponuja. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Vodno hlajenje
- Možnost navijanja
- Precej tiha
- Predraga

Krasna kartica, a je v primerjavi s karticami 8800 predraga in premalo zmogljiva.

77

HRAMBA/ZUNANJI DISK

Prestigio Data Safe II

Cena 120€ (28.756,80 SIT)
Na spletu www.prestigio.com / www.asbis.si

Zunanji diski se nam zdijo že od vsega začetka odlična ideja. Podatke lahko tako prenašamo naokoli, pa še odlični so za varnostne kopije. Pri večini zunanjih diskov pa nam ni všeč, da so preprosto preveč bikasti, da bi se nam jih ljubilo kamorkoli nositi. Prav zato se nam zdijo žepne izvedbe zunanjih diskov, kot je tale Prestigiova zadevica, še boljša ideja, še posebej, če imajo takšno kapaciteto, kot jo ima ta testirani model.

120GB za zunanji disk, ki ni večji od dlani, je impresivna kapaciteta, Data Safe II pa je prijeten celo za oko, saj še najbolj spominja na v usnje ovit notes. Namestitev in uporaba sta klasično smešno enostavna, saj Windows disk samodejno prepozna in za osnovno rabo ne zahteva nobenega nameščanja gonilnikov. Vseeno pa se splača naložiti priloženo programsko opremo *H-Storage*, ki omogoča particioniranje diska v javno in zasebno particijo. Javna particija je tako dostopna vsem, ki disk dobijo v roke, podatki na zasebni particiji pa so dostopni samo po vnosu gesla, tako da je poskrbljeno tudi za varnost. Tudi cena diska je več kot ugodna oziroma je v primerjavi z nekaterimi drugimi zunanjimi diski, ki s tem niso primerljivi ne po kapaciteti ne po videzu, praktično smešno nizka. Če iščete zunanji disk, Data Safe II vsekakor spada na seznam potencialnih kandidatov, po možnosti nekam blizu vrha. ¤ PCF

PCFormat Ocena **90**

MULTIMEDIJA/PROJEKTOR

Optoma EP771

Cena 1.704€ (408.346,56 SIT)
Na spletu www.optoma.com / www.lestra.si

Kar na začetku se odločite, ali želite projektor, ki podpira HD ali ne. Če pa ste se odločili, da ga ne potrebujete (mimogrede, kaj boste pa gledali v tako visoki ločljivosti), potem bo vaše življenje mnogo bolj prijetno z uporabo Optome EP771 na dnevni bazi

Gre za projektor, ki uporablja 0,7-palčno DDR-tehnologijo DLP, izdelano pri Texas Instruments. Privzeta ločljivost je XGA (1.024 x 768 pik), predvsem pa navdušujeta svetilnost in kontrast. Svetilnost znaša kar 3.000 lumnov, kar je dovolj dobro tudi za oglede filmov sredi dneva, kontrast 2.300:1 pa zagotavlja resnično dobre

janus TRADE

MARIBOR, QLANDIA
Cesta proletarskih brigad 100
CELJE, PLANET TUŠ
Mariborska 128
TRBOVLJE, SPAR CENTER
Trg svobode 14
KRŠKO, PC TA-BU
Cesta krških žrtev 141
KRANJ
Koroška cesta 53c
LESCE
Alpska cesta 37a

PANASONIC NV-GS180
digitalna kamera
3 CCD tipala 1/6"
ločljivost 3x 800.000 točk
stabilizator slike MEGA O.I.S.
optični zoom 10x
digitalni zoom 500x
objektiv 2,45 - 24,5 mm
fokus ročni in samodejni
LCD zaslon 6,35 cm, 2,5"

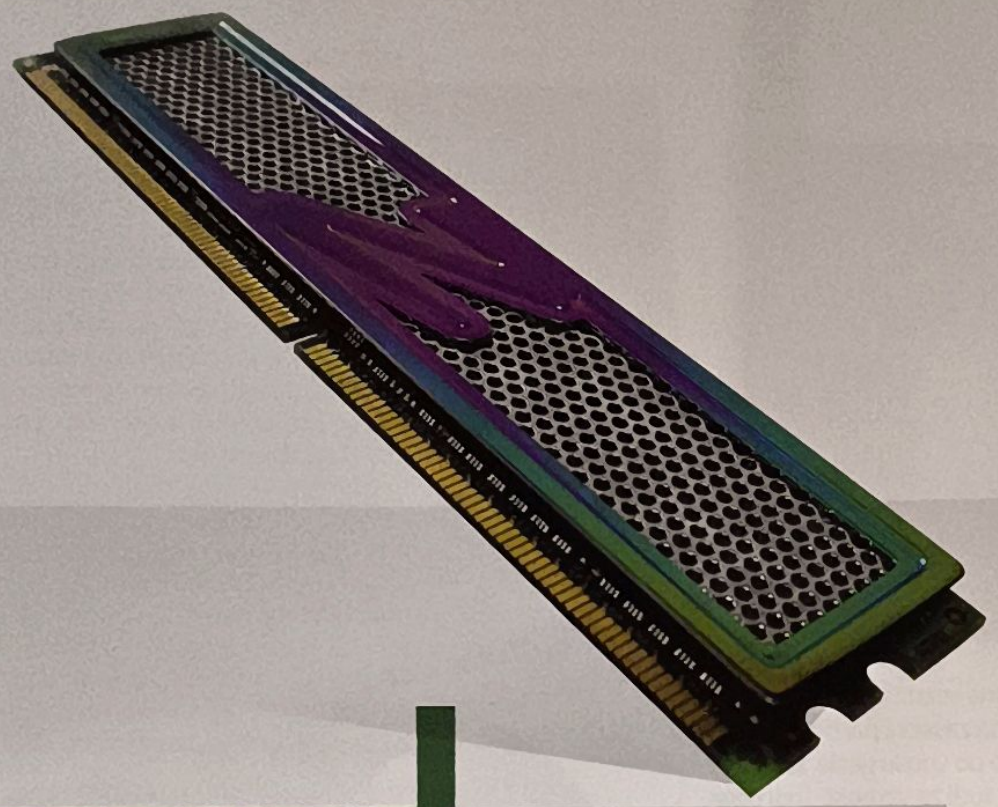
CENA: 499,00 €
DARILO STOJALO IN TORBICA

PANASONIC CQ-C7303
CD-R/W, MP3, WMA predvajanje, SRS efekti, 4x40 W,
i-POD ready, daljinski upravljalnik
CENA: 249,00 €

PANASONIC DMC-LS2
5.0 milijonov točk,
3x optični zoom
35-105 mm,
4x digitalni zoom,
optični stabilizator slike,
14 MB vgrajenega spomina in
reža za SD/MMC kartice.
CENA: 129,00 €

GSM SAMSUNG SGH-D500
zaslon 176 x 220 pik, 262.144 barv,
fotoaparat 1.3 milijonov točk,
bliskavica,
SMS, MMS, EMS, E-pošta,
igre, video snemalnik, koledar,
Bluetooth, USB, IrDa,
93,5 x 45,7 x 23,5 mm, teža 99g
telefon nima SLO menija
CENA: 199,00 €

GSM SAMSUNG SGH-D600
zaslon 176x220 pik, 262.144 barv,
fotoaparat 2.0 milijonov točk
LED bliskavica,
SMS, MMS, EMS, e-pošta
MP3 predvajalnik,
Bluetooth, TV-OUT,
reža za spominsko kartico
96 x 46,5 x 21,5 mm, teža 103g
CENA: 249,99 €



IGRANJE/POMNILNIK

OCZ PC2-8000 Titanium Alpha

Preveč dobrega?

POMEMBNI PODATKI

Cena 160€ (38.342,40 SIT)
Frekvenca 1.000MHz **Latenca** 4-4-4-15
Dvokanalni 2GB
Na spletu www.ocztechnology.com

Preden se lotite izpopolnjevanja norih navijalskih sposobnosti, se vprašajte, kaj bi z navijanjem sploh radi dosegli. Ali bi radi pospešili star računalnik, da bi lahko poganjali *Oblivion*, ali ste samo zasvojeni z rezultati testov zmogljivosti?

Če je razlog za vsaj majhen delček vašega navdušenja v prvi postavki, potem ta pomnilnik ni za vas. Oziroma je za vas, a samo pod pogojem, da imate *zelo* novo osnovno ploščo, saj ga v nasprotnem primeru ne boste mogli poganjati niti pri privzeti frekvenci (ta znaša poln gigahertz) in ne boste mogli izkoristiti 80GB/s podatkovne širine. Tudi če bi vam to uspelo, bi lahko s kvalitetnim 800MHz modulom dosegli skoraj iste zmogljivosti, zanj pa bi odšteli precej evrov manj.

Tudi če zahtevate samo najboljše, je poskok v zmogljivostih pri najvišjih frekvencah pomnilnika, tudi če imate Core 2 Duo Extreme Edition, skoraj zanemarljiv pri privzeti frekvenci. To tudi ni najboljši pomnilnik za nižanje latenc na vrednosti, ki so nižje od privzetih 4-4-4, saj je bil ta modul na testu boleče nestabilen pri 3-3-3 in 800MHz.

Če pa ste tiste sorte uporabnik, ki želi Extreme Edition prignati do samih meja zmogljivosti, Titanium Alpha pokaže svoje pravo in res lepo lice. Pomnilnik je že privzeto noro hiter in prirejen za navijanje (konkretno do 2,4V). Če navijate do norih vrednosti, je to pomnilnik, ki ga bo potrebno pošteno nahraniti, drugače boste pa samo plačali 160€ za lep hladilnik. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Izjemno hiter, možnost navijanja
- Lep hladilnik za modul
- Drag
- Latence niso najnižje

Pomnilnik je odličen, a vam bomo raje priporočili naložbo v hitrejši procesor, ker boste z njim več pridobili.

82

MUTLIMEDIJA/PROJEKTOR

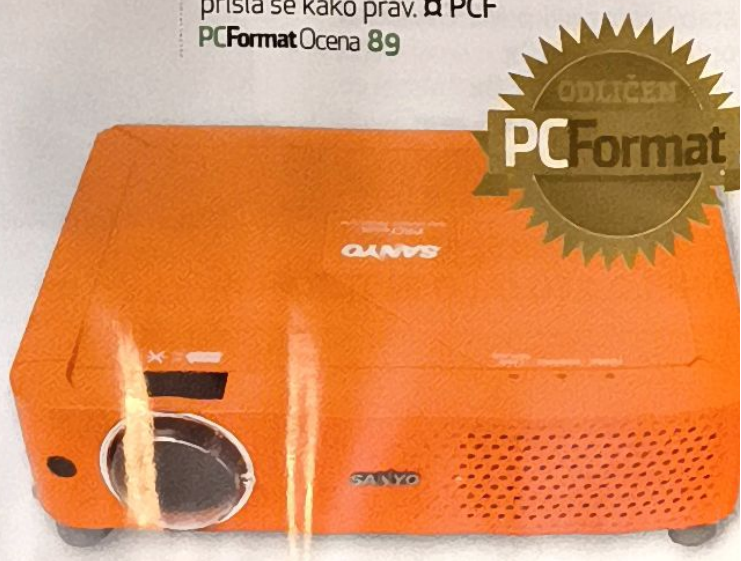
Sanyo PLC-XE31

Cena Pokličite prodajalca
Na spletu www.sanyo.com / www.lukvel.si

Tale majhni, prenosni projektor so pri Sanyu deklarirali kot projektor v izobraževalne namene, smo pa ugotovili, da se sploh ne obnese slabo tudi kot projektor za domači kino. Že vizualno je prav simpatičen, funkcionalno pa se sploh ne obnese slabo, če ni v prevelikem in presvetlem prostoru.

1.500 ANSI lumnov, kontrastno razmerje 400:1 in ločljivost 1.024x786 so čisto spodobne specifikacije, res pa je, da slika ni tako kontrastna kot na primer pri Optominem modelu LCD, ki je opisan na teh straneh. Najbolj zanimiva lastnost tega projektorja pa je, da ga je precej težko ukrasti. Sanyo je namreč razvil alarmni sistem, ki zatuli s kar sto decibeli, če pride projektor v napačne roke, za samo uporabo pa je potrebno vnesti geslo oziroma številčno kodo. Ker na samem projektorju ni nobenih gumbov za nastavitve, se izvajajo izključno prek daljinskega krmilnika, bo za zaščito dovolj že, da preprosto skrijete krmilnik. Za domače uporabnike ta možnost sicer ni tako pomembna, za šole, v katere je večinoma veliko enostavneje vlomiti kot v kakšno podjetje, pa bo ta možnost prišla še kako prav. ¤ PCF

PCFormat Ocena 89



ločljivost: 1280 x 1024
velikost pike: 0,264 mm
horizontalna frekvenca: 30~81 kHz
vidni kot: 160°/160°
kontrast: 700:1
svetilnost: 300 cd/m²
16,2 milijonov barv
odzivni čas: 5 ms
MagicColor, MagicBright2, MagicTune
varnostni standard: TCO'99
garancija: 3 leta

Zamislite si, razodetje!

Nov Samsung monitor SyncMaster 932B vas ne bo prepričal samo s svojim zunanjim videzom, temveč tudi s svojo notranjo vrednostjo. S samo 5 ms odzivnim časom lahko predvaja najhitrejše posnetke, za ostrejšo in detajlnejšo sliko pa skrbita odlična svetilnost in kontrast. Definitivno pravo razodetje!

AVTERA
Smartinska c. 108, 1000 Ljubljana
www.avtera.si

SAMSUNG

12-STRANSKA PRILOGA V PCFormat-U

Windows Vista™

PRVI VODIČ ZA UPORABNIKE

VODIČI...

- **Ključne nadgradnje**
  Nadgraditi ali kupiti novo?
- **Gonilniki za Visto**
  Kako težavni so prvi koraki?
- **Igre v Windows Vista**
  Bo najljubša igra delovala?

Podroben vpogled

Vse, kar morate vedeti o Visti in kaj prinaša ljubiteljem iger

Ali je čas za nadgradnjo?

Razkrivamo vam, katero strojno opremo morate nadgraditi za popolno izkušnjo

WINDOWS VISTA: TEHNIČNAOBDUKCIJA

Seciranje lepljivega drobovja Microsoftovega najnovejšega dojenčka razkrije zdravo dozo zanimivih dodatkov

Torej pravijo, da gre samo za Windows XP z novo preobleko, kaj? Kako lahko nejeverni Tomaži brcnejo v temo. Na prvi pogled se Vista morda zdi kot le še en prenapihnjen 3D vmesnik, resnica pa je, da je bil sistem deležen resnega prestrukturiranja in cele gore izboljšav in novih funkcij, ki samo čakajo, da jih odkrijete pod vso tisto lepo fasado.

Praktično vsi smo že videli velike spremembe v Visti, kot so novi vmesnik, Media Player 11, IE7, Desktop Search in druge. Kaj pa malenkosti? Vsakodnevne funkcije, zaradi katerih je Visto tako fino uporabljati za delo, počitek in zabavo? Če pogledamo pod pokrov Viste, se zdi, da je bil prav vsak košček sistema deležen prenove, od tako opevanega DirectX 10 do manj znanega novega sistema za tiskanje – prav vse je bilo dopolnjeno ali izboljšano.

Zvok je odličen primer tega, kar smo povedali zgoraj. Seveda je bil prostorski zvok podprt že v Windows XP, a so bile vse bolj prefinjene nastavitve prepuščene gonilnikom za zvočne kartice. V Visti je možnosti za fine nastavitve zvoka že skoraj preveč, z nadzorom nad dinamičnim razponom in basi pa lahko izjemno natančno nadzorujete splošno jakost zvoka. Ne glede na jakost vira je izhodni zvok tako vedno iste jakosti. Vse to je del novega sistema gonilnikov za zvok, v katerega sta vključeni tudi možnost prostorskega zvoka na stereo zvočnikih in kalibracija zvočnikov. Vse nastavitve so na voljo kar v novi nazorni plošči za zvok (Sound Control Panel).

Ko je v javnost pricurljala novica, da ne bo nič z WinFS, smo bili vsi grozno razočarani, a novi datotečni sistem Vista NTFS ni več statičen. Nova tehnologija, imenovana Transactional NTFS, na primer zagotavlja, da je zapisovanje map in datotek vedno uspešno zaključeno, tudi če se računalnik sesuje. Na bolj konceptnem nivoju pa so na voljo oznake in navidezne mape, ki nekako grobo emulirajo izgubljeni datotečni sistem.

Izgled uporabniškega vmesnika vas ne bo prestrašil, saj v vseh pogledih spominja na tistega v Windows XP. Je pa precej lepši.

S to spremembo je sistem naredil korak stran od shranjevanja datotek na določenih mestih in proti iskanju datotek, ne glede na to, kje so te shranjene. Novi vmesnik *Explorerja* je zasnovan okoli iskanja, na voljo pa je kar nekaj orodij za natančnejše filtriranje rezultatov iskanja. Nov sistem oznak omogoča dodajanje mini komentarjev dokumentom, kar omogoča še bolj natančno iskanje. Nov sistem navideznih map pa vse našteto združi in ustvari samodejne "mape", v katerih so rezultati iskanja razvrščeni v logične kategorije.

FLASH! AARGH!

Na strojni fronti je bilo ogromno govora o polprevodniških medijih in o tem, kako bodo ti spremenili delovanje sistema. V Visti lahko to novo tehnologijo izkoristite za kaj res uporabnega. Možnost se imenuje ReadyBoost, izkoristite pa jo lahko vsi lastniki pomniliških ključev USB 2.0, za katere je sistem prepričan, da so dovolj hitri, da lahko še dodatno pospešijo Visto.

Polprevodniški diski imajo sicer nizke hitrosti prenosa, a so dostopni časi izjemno hitri v primerjavi s klasičnimi diski. Če lahko sistem pomnilniški ključ uporabi kot predpomnilnik za določene datoteke, je lahko hitrost delovanja višja. Glede na to, da je mogoče uporabiti pomnilniške ključe s kapaciteto od 256MB do 4GB, je ta možnost dostopna večini uporabnikov.

Testiranje možnosti je čisto enostavno, saj je potrebno le priklopiti v vrata USB, Vista pa vam takoj da možnost, da ga uporabite za višanje zmogljivosti. Žal pa ne obstajajo kakšni seznami združljivih naprav, da bi lahko rekli, da bo to mogoče početi s prav vsakim pomnilniškim ključem USB 2.0. Vista je namreč zavihala nos nad večino naših ključev, kar je bilo precej nesramno od nje. V prihodnosti bodo lahko proizvajalci strojne opreme polprevodniške pomnilniške medije tudi vgrajevali v različne naprave, kar sploh ni slabo.

NA POHODU

Medtem ko povprečen človek nima prav nič proti tlačenju blaznih količin hrane v usta, za primer, če bi slučajno moral ostati brez prigrizka za več kot pet minut, notesniki nimajo te sreče. Vista zato prinaša spodoben nabor možnosti za varčevanje z energijo.

Velik del omenjenega se nanaša na novi Mobility Center. Dostop do njega je čisto enostaven, saj je potreben le klik z desnim gumbom miške na ikono baterije v sistemskem pladnju. Tako se odprejo najpomembnejše mobilne

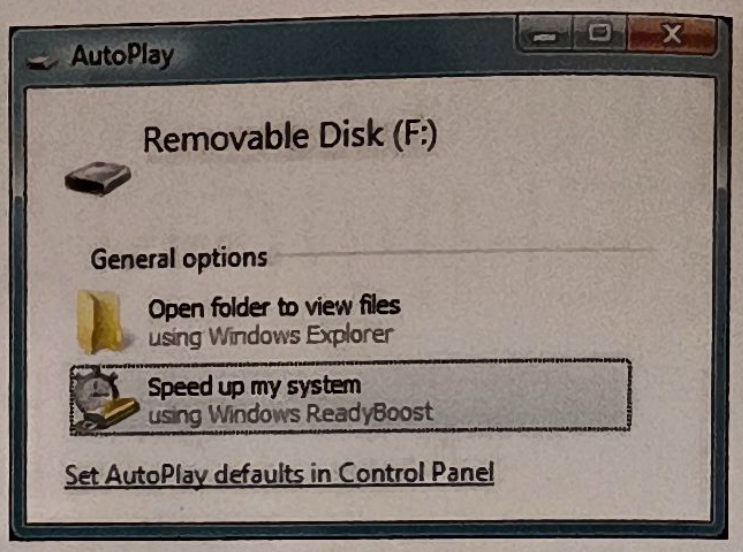
možnosti v eni sami nadzorni plošči. Vista tako ponuja več nadzora nad stanjem porabe vseh komponent. Na voljo je celo novo hibridno stanje pripravljenosti, kjer se stanje sistema shrani tako v pomnilnik, kot tudi na trdi disk. Ko pritisnete na gumb za vklop, se računalnik spet postavi, če vmes zmanjka elektrike, pa se bo stanje obnovilo z diska.

MANJ SEKSI

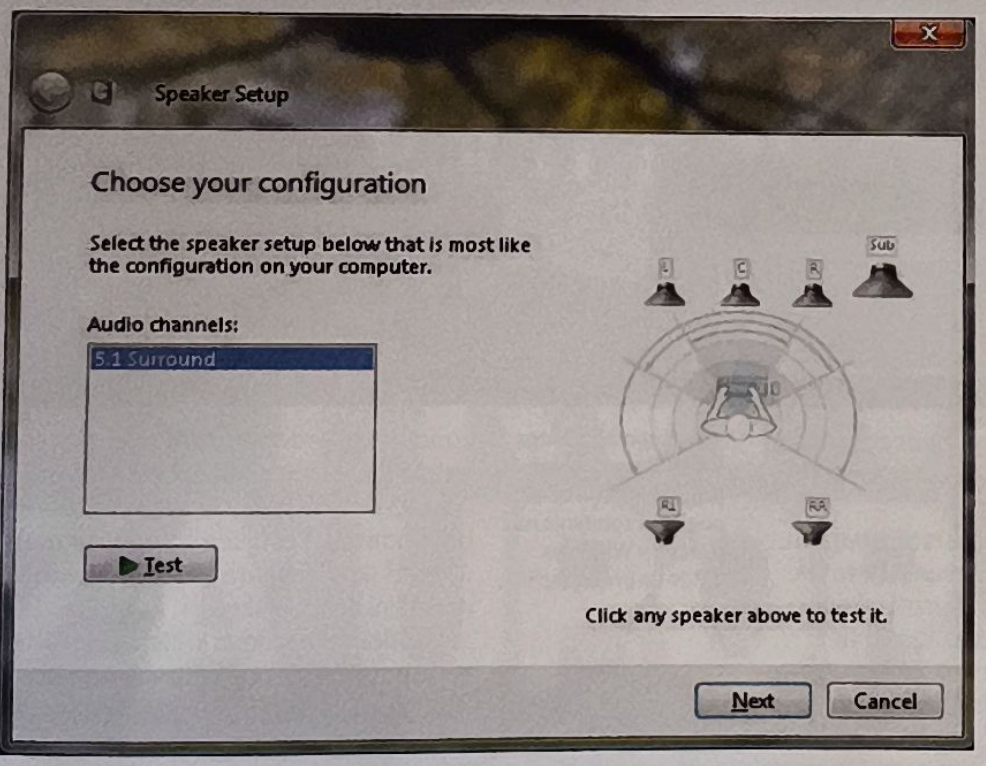
Sistem za upravljanje z uporabniškimi računi in njegova sistematično nadležna okna smo že omenjali. Samo Microsoft je zmožen gnojno rano brskanja po spletu prinesti na namizje. Na srečo pa je ta problem mogoče odpraviti v štirih korakih: odprete nadzorno ploščo in v iskalno vrstico vpišete UAC. Nato kliknete na možnost za spreminjanje UAC, v zadnjem oknu pa se odločite, da ga ne želite uporabljati. Tako lahko uživate v nekoliko manj varnem, a tudi znatno manj nadležnem računalniku.

Dobro se je pogovarjati in Vista vam bo omogočila, da boste to počeli še pogosteje. Ne govorimo o klepetu prek interneta, temveč o pogosto zanemarjeni prepoznavi govora. Ta je zasnovana, da bi kar najbolj omejila uporabo miške in tipkovnice. V Visti lahko govorno preklapljate med programi, brskate po spletu ali napišete dokument.

Visto bo tudi precej bolj prijetno poslušati. Narrator je bil že del Windows XP, in sicer kot orodje za dostop, uporabljati pa ga je mogoče za branje besedila, spletnih strani in knjig (seveda v angleščini). V XP je bil ta sistem precej nadležen za uho, v Visti pa ima Anna (oziroma Lili za kitajsko različico) veliko bolj realističen glas.



V tem trenutku ta zadeva ne pospešuje ničesar, zato nam ni jasno, zakaj tako sovraži naš pomnilniški ključ.



Izgubite se v glasbi ali se obkrožite z zvokom – v Visti vse zveni odlično.

Predelave v Visti so množične in prefinjene. Novi sistem za tiskanje omogoča višjo kvaliteto tiska, vključno z upravljanjem s prehodi, barvami in prosojnostjo. Menda bi naj bil neprimerno boljši in naprednejši od večine obstoječih gonilnikov za tiskalnike.

Tudi upravljanje z omrežji je bilo deležno poštene predelave, še posebej izboljšave delovanja omrežij z nižjimi prenosi (običajno brezžičnimi omrežji). Za večino uporabnikov je najboljša novost izboljšana in integrirana nadzorna plošča Network Center. Konec je preklapljanja med okni – vse je na voljo v enem samem.

Omrežni skladi so tudi pripravljeni na prihodnost, torej na IPv6. Izboljšave delovanja, podporo za Quality of Service in izboljšano varnostjo gre za del Viste, ki je bil res pošteno predelan.

Visto bi lahko hitro označili za lepotno operacijo predhodnika, a je taka kritika popolnoma neosnovana. ¤ PCF

INDEKSIRAJ TO, MICROSOFT

Vse, kar izpljune številko, je za nas test zmogljivosti

To je tipičen Microsoftov pristop k industrijskemu problemu. Kako lahko ocenimo pisano paleto PC-jev z enim samim testom? Če ste Microsoft, izberete številko med 1 in 6 – rezultati s petmestnimi števili so popolnoma nepotrebni.

Za nekatere je to prava nočna mora, saj vam bo hvalisanje z rezultatom 5,6 prijatelju, ki ne zmore več kot 5,2, prineslo le malo slave v družbi. Jasno je, da poanta Windows Experience Indexa ni v tem, da je vaša zelena karta boljša od prijateljeve rdeče, temveč v tem, da poskuša neukim uporabnikom dopovedati, da imajo zastarel računalnik.

Indeks je razdeljen v štiri splošne razdelke: procesor, trdi disk, 2D/3D grafika in pomnilnik. Vsak kos omenjene opreme sistem testira in mu dodeli oceno. Enica pomeni, da nimate gonilnika za kos strojne opreme ali pa je ta prestar za poganjanje Viste. Dvojka pomeni, da gre za kos opreme, za katerega pri Microsoftu menijo, da zadostuje za Visto, a le v najbolj osnovnem smislu. Ocena od tri do štiri pomeni, da oprema ustreza osnovnim zahtevam, z opremo, ki dobi oceno do pet boste deležni dobrih zmogljivosti, ocene nad pet pa je deležna najboljša strojna oprema.

Pomnilnik je odličen primer. Lahko da imate najhitrejši pomnilnik na planetu, a če ga imate manj kot 256MB, bo dobil cvek. Za štirico ga boste potrebovali vsaj 1GB, kar jasno kaže, da bi Microsoft rad dvignil strojne standarde. Isto velja za grafično kartico. Za oceno več kot 2 mora podpirati DirectX 9 in imeli gonilnik WDDM, lasten grafični pomnilnik pa oceno še dodatno zviša. Za petico ali več je podpora za Pixel Shader 3.0 nujna.

Rezultati skladnosti trdega diska in procesorja so očitno skoraj nepomembni. Osnovni Pentium 4 bo dobil oceno 4, iste ocene pa bo deležen tudi katerikoli trdi disk, ki je bil izdelan v zadnjih štirih letih.

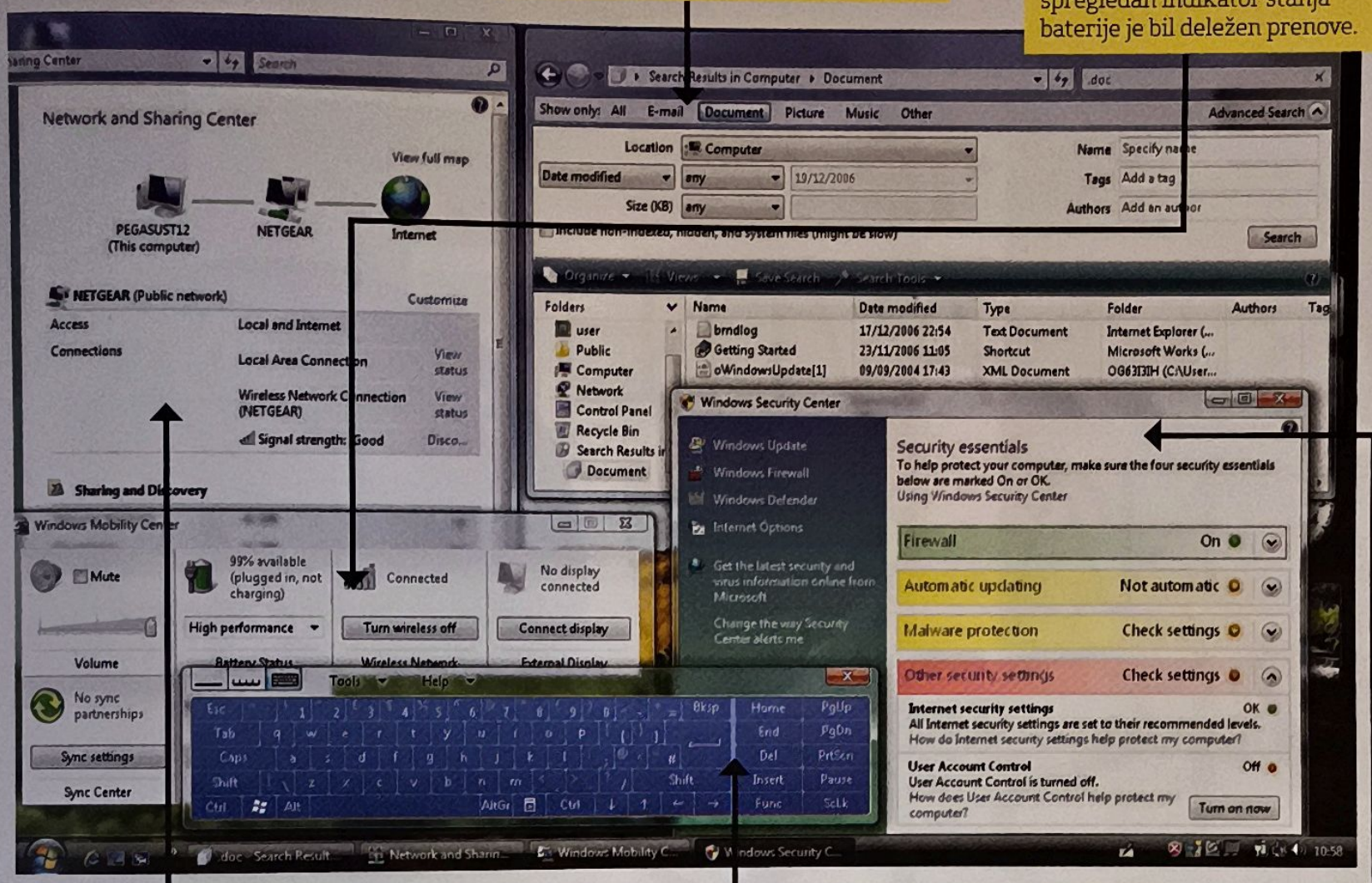
ZNAJDITE SE V VISTI

ISKALNI EXPLORER

Pri Microsoftu so čisto ponoreli z iskanjem, saj so iskalne vrstice res vsepovsod. Za nameček pa so v vmesnik *Explorerja* vključili še celo vrsto orodij za natančnejše iskanje.

MOBILNI CENTER

Izboljšane so bile vse mobilne možnosti za vse notesnike in mobilne naprave. Novi center omogoča neposredni dostop do vseh možnih lastnosti. Celo prej spregledan indikator stanja baterije je bil deležen prenove.



CENTER ZA OMREŽJE IN SKUPNO RABO

Konec je z neskončnim številom nadzornih plošč. Vse, kar je povezano z omrežji, je zdaj na voljo v enem samem oknu, žična in brezžična omrežja pa so zdaj obravnavana na podoben način. Tako je veliko enostavneje ugotoviti, kaj se dogaja.

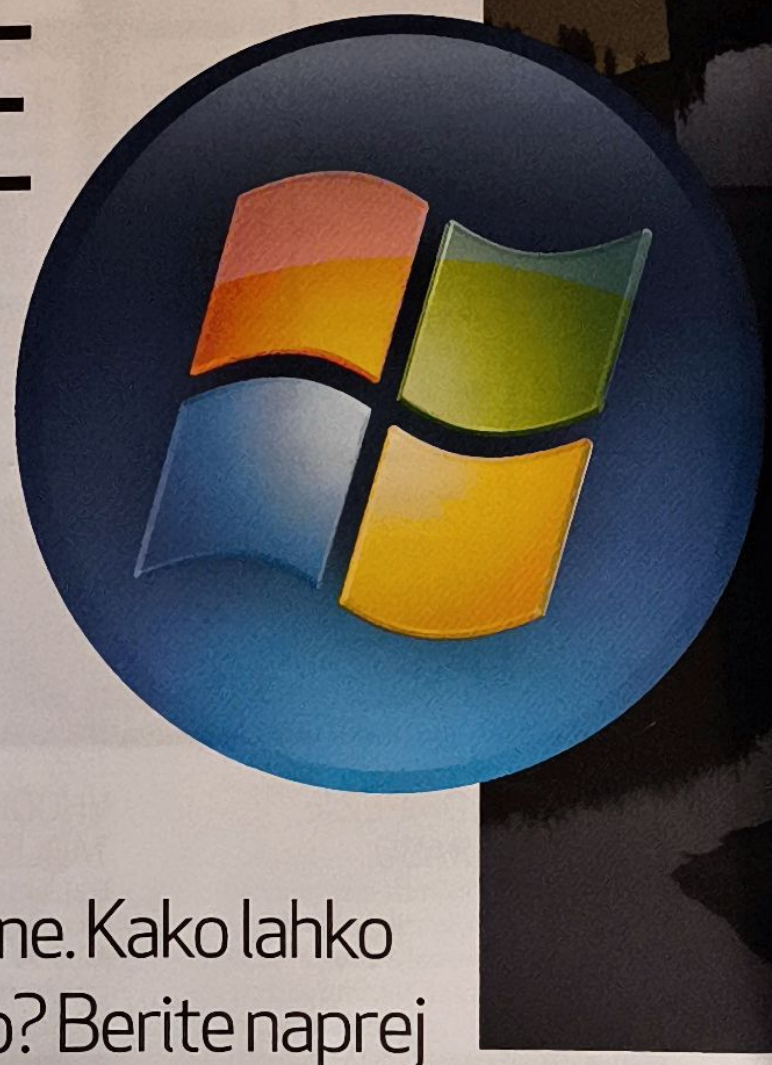
VHODNO OKNO ZA TABLIČNE PC-JE

Podpora za tablične PC-je je popolnoma predelana in neverjetno izboljšana. Na voljo je tudi za nespecifične tablične naprave. Na prvi pogled se vhodno okno na zaslonu zdi precej neuporabno, a ni, saj je na voljo zelo priročna zaslonska tipkovnica.

NADZOR NAD UPORABNIŠKIMI RAČUNI

Microsoft se je posebej posvetil varnostnim grožnjam in razlogom zanje, zato smo po novem deležni cele vrste nadležnih pogovornih oken. Pardon – koristnih sporočil. Večine teh oken se lahko znebite, in sicer tako, da onemogočite grozni UAC. Hvala, Gates.

PRIPRAVITE SE NA VISTO



Vista prihaja, pa če vam je to všeč ali ne. Kako lahko izveste, če je vaš PC pripravljen nanjo? Berite naprej

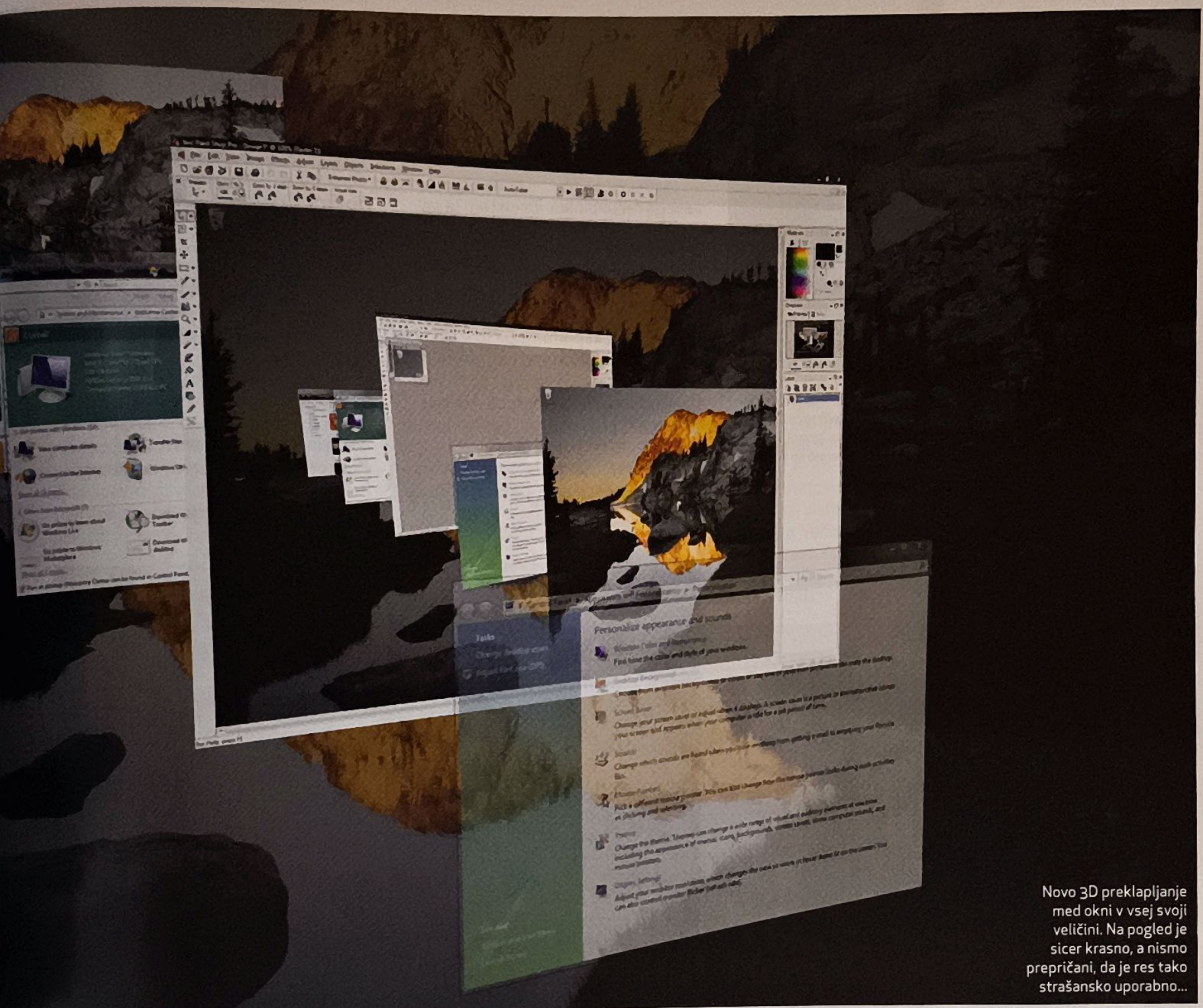
Če se ne bo zgodila kakšna nepredvidena naravna nesreča ali masivni elektromagnetni šok v okolici Seattla, Microsoft že razpošilja končne različice Windows Vista po vsem svetu, prav zdaj, ko vi berete te vrstice. Leta špekulacij in meseci igračkanja z betami in kandidati za izdajo se končno zaključujejo. Odkar je bil pred letom in pol uradno preimenovan v Windows Vista, nas je sistem, prej znan kot Longhorn, tako vozil naokoli in nas žgečkal po možganih, da bomo mogoče celo potočili kakšno solzico, ker se bo to dolgo poglavje v zgodovini sistema zaključilo.

Če bo med izidom Viste in njenim naslednikom minilo pet let, bomo pri *PCFormatu* objavljali novice o novem sistemu skoraj tako dolgo, kot bomo uporabljali obstoječega. Upamo, da nam boste odpustili, če priznamo, da smo, kljub burni zgodovini in včasih dvomljivi kvaliteti, precej vzljubili trenutni operacijski sistem, in za to imamo seveda kar nekaj razlogov. Zdaj pa je tukaj Vista in se bo kmalu začela pojavljati kot prednameščen sistem na vseh novih računalnikih, pa če vam je to všeč ali ne.

Za bralce *PCF* pa je najpomembnejša informacija ta, da boste lahko v Windows Vista izkoristili vse možnosti grafične strojne opreme naslednje generacije in DirectX 10. Glede na vse, kar smo videli do zdaj, je že samo to dovolj dober razlog za nadgradnjo. Vprašanje pa je, če je vaš PC sploh pripravljen na Visto. Kaj če ni? Kako ga lahko pripravite, ko boste želeli nadgraditi operacijski sistem?

PRIHAJA

Na prvi pogled Vista še najbolj spominja na lepo preobleko za XP, na voljo pa je že več kot dovolj tem, ki imitirajo DesktopX, da je takšno razmišljanje celo upravičeno. Med obema sistemoma pa so kar precejšnje razlike. Prvo, kar lahko opazimo, je, da je Vista pri uporabi enako hitra kot XP, kljub vsem finim, visokoločljivostnim ikonam in polprosojnemu vmesniku Aero (saj veste, tistemu, zaradi katerega so menijske vrstice skoraj prosojne in zaradi katerega se okna odpirajo eno nad drugim s 3D učinki).



Novo 3D preklapljanje med okni v vsej svoji veličini. Na pogled je sicer krasno, a nismo prepričani, da je res tako strašansko uporabno...

Verjetno najbolj pomembno pa je dejstvo, da je Microsoftu uspelo v zadnjih različicah porabo pomnilnika skrčiti, tako da je skoraj enaka kot v Windows XP, čeprav bo sistem vsaj prost bajt pomnilnika Vista izkoristila za sistemski predpomnilnik.

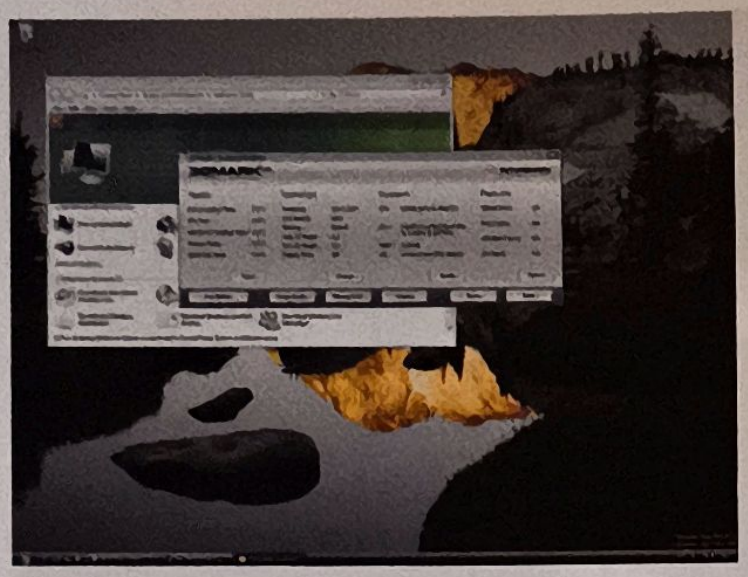
Potem je tukaj še vgrajena stranska vrstica – še vedno najboljši način za branje virov RSS čez dan –, seveda pa ne gre brez omembe vseh sladkorčkov Media Centra, ki so standardno vključene, in nekaj novih menijev in zaslonov, v katerih je navigacija znatno poenostavljena, tako da so pogosta opravila bolj zabavna in jih je enostavneje razumeti, a je slednje samo češnja na sladki kupi novih možnosti. Pod vsem tem sadjem (se opravičujemo) pa sta izboljšana varnost in delo v omrežju, vsekakor pa nas močno zanima, kako se bo Windows Firewall kosal s komercialnimi tekmeci.

Če smo čisto iskreni, pa sta najpomembnejši lastnosti novega sistema (če seveda odmislimo igre), ki bosta najbolj zaznamovali naše delo, hitrejše iskanje in izboljšana stabilnost, torej področji, na katerih XP še vedno pošteno šepa. V teoriji bi naj bilo tako, da bi se moralo zaradi težav s programi sesuti samo namizje, namesto celotnega sistema, saj so gonilniki za naprave zdaj ločeni od jedra Windows. V teoriji...

ALI BOSTE LAHKO POGANJALI VISTO?

Vista je bila sprva zamišljena kot mega-bombastično-fantastičen operacijski sistem prihodnosti, prirejen za res zmogljive računalnike, med razvojem pa so se morali pri Microsoftu odpovedati tistim bolj ambicioznim načrtom za novi sistem, ker so imeli manj zmogljivi računalniki z njim vse preveč težav. Konec koncev se ne splača prodajati operacijskega sistema, ki ga ne bi bilo mogoče uporabljati na notesnikih. Sicer pa bo tehnična pomoč že tako ali tako preveč obremenjena v prvih nekaj mesecih, ne da bi se morali tam zaposleni reveži ubadati še s problemi uporabnikov, ki nimajo primerno opremljenih računalnikov.

Zelo verjetno imate skoraj vsi bralci *PCFormata* računalnike, na katere lahko mirno namestite Visto Basic, enega od treh okusov operacijskega sistema, ki bo namenjen domačim uporabnikom. Basic zahteva le 512MB sistemskega



Zelo malo je združljivostnih težav z obstoječimi igrami, ki jih je potrebno še popraviti.

pomnilnika in 800MHz procesor ter praktično katerokoli grafično kartico, omogoča pa dostop do skoraj vseh ključnih lastnosti Viste (varnost, spremljanje strojne opreme, DX10 in tako naprej), le da nima vmesnika Aero in dodatkov, kot je Media Center. Verjetno pa bo večina uporabnikov ciljala na Vista Home Premium, ki zahteva gigabajt pomnilnika in 1GHz procesor. Uporabniki, ki hočejo prav vse, vključno s poslovnimi in strežniškimi možnostmi, pa se bodo seveda odločili za Vista Ultimate. Za domače uporabnike je slednja različica odločno pretirana, saj boste odšteli nesramno visok znesek za nekaj dodatnih administratorskih možnosti.

Ali lahko torej vaš računalnik prebavi Visto? Skoraj gotovo – in zdrava kmečka pamet je najboljši vodič po zmogljivostih, ki jih lahko pričakujete. Če niste prepričani, pa vam lahko povemo še, da ima Vista vgrajen sistem ocenjevanja strojne opreme (Windows Experience Index, imenovan tudi WinSAT), ki analizira opremo računalnika in ga oceni, preden samodejno priredi videz namizja zmogljivostim

"VERJETNO VSI, KI TO BERETE, ŽE IMATE RAČUNALNIK, KI JE DOVOLJ ZMOGLJIV ZA VISTO"

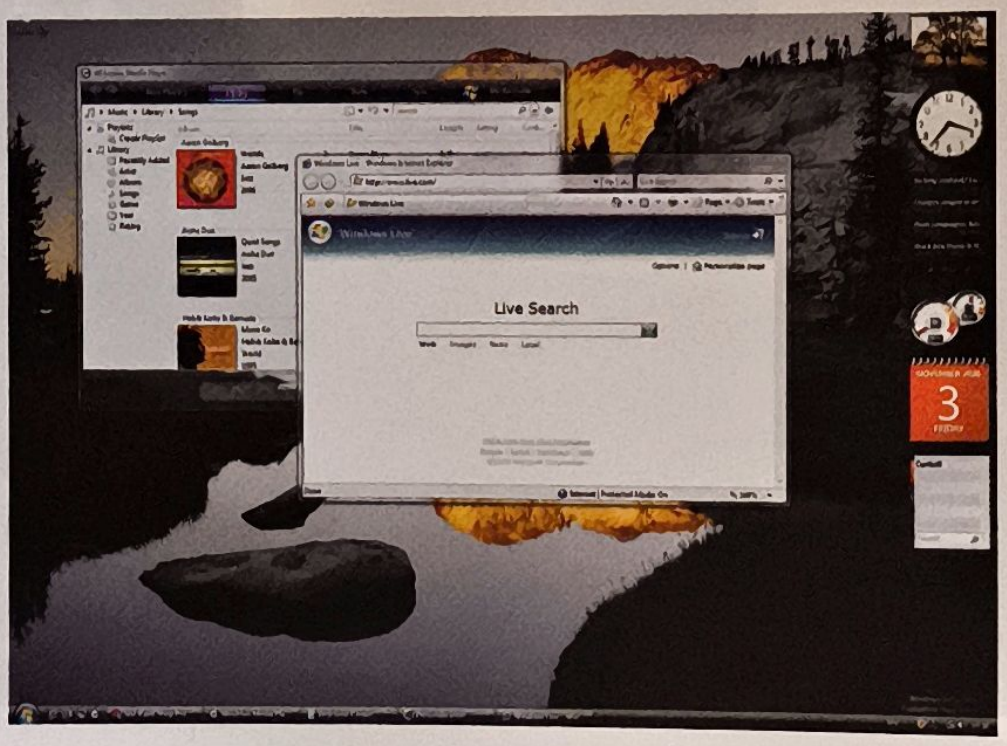
vašega računalnika. Ta sistem je seveda uporaben za vse, ki ne ločijo megaherca od meridiana, a ni ravno natančen (naš računalnik z G80 je ocenil z bedno enico, čeprav je bila vanj vgrajena trenutno edina grafična kartica na trgu, ki podpira DX10 – Vista je preprosto ne prepozna). Nekoliko bolj uporabna možnost je, da snamete Windows Vista Upgrade Advisor RC z go.microsoft.com/fwlink?linkid=65926&clcid=0x409 in preverite, kaj si ta misli o vašem sistemu. Preden se lotite preverjanja, pa preberite še naše mnenje... ¤ PCF

PROCESOR

Zgodnje različice Viste so močno obremenjevale procesor, končna pa ni nič bolj zahtevna od XP. Microsoft priporoča 1GHz procesor za Home Premium, če tega nimate, pa verjetno ne bi smeli prebirati te revije. In čeprav celo pri Microsoftu priznavajo, da bo dejanska prava večnitnost na voljo komaj z naslednjo generacijo Windows, je za igričarski računalnik še vedno najboljša izbira dvo- al večjedrni procesor.

Povzetek Kupite Conroe ker je najboljši, ne zaradi Viste.

Vpliv na nadgradnjo 2



V Visto je že vgrajen *Internet Explorer 7*, ki je zdaj skoraj enako dober kot *Firefox*.

PRIPOROČENI SISTEMI ZA VISTO

VSTOPNI RAZRED

Procesor
Intel Core 2 Duo E6300, 200€
Grafična kartica
XFX GeForce 7900GS, 210€
Osnovna plošča
Asus P5B, 160€
Pomnilnik
Kingmax RAM 1GB, 110€
Trdi disk
Seagate Barracuda 250GB, 90€
Rezultat v testih
Rezultat dela v Windows: 4.5
Skupna cena 770€

VISOKI RAZRED

Procesor
Core 2 Quad QX6700, 1.050€
Grafična kartica
BFG GeForce 8800GTX, 640€
Osnovna plošča
Asus P5N32-E SLI nForce 680i, 230€
Pomnilnik
2GB Corsair, 240€
Trdi disk
2 x Western Digital 500GB, 430€
Rezultat v testih
Rezultat dela v Windows: 5.8
Skupna cena 2.600€

GRAFIČNA KARTICA

No, to pa je tisto pravo – dejanski razlog za nadgradnjo na Visto je po našem mnenju grafika DX10. Zmogljivejši in neprimerno boljši programski vmesnik od kateregakoli doslej. Razvijalci bodo z njim dobili popoln dostop do strojne opreme in do neverjetno učinkovitih poenotenih senčnikov. Obljubljajo nam še lepše igre in znatno boljše zmogljivosti.

Povzetek Vista brez DX10 je kot Paul McCartney brez ostale zasedbe skupine The Beatles.

Vpliv na nadgradnjo 4

OSNOVNA PLOŠČA

Windows Vista se je že od vsega začetka razvijala tako, da bi bili pretočni mediji enostavnejši in bolj integriran proces – kar seveda zahteva večjo pasovno širino in vsaj dostojen integriran zvočni čip. Če imate osnovno ploščo, ki že podpora Core 2 Duo ali boljši procesor, jo pustite pri miru.

Povzetek Potrebovali boste vsaj gigabitno mrežno kartico.

Vpliv na nadgradnjo 1

POMNILNIK

Čeprav je Vista znatno naprednejši operacijski sistem od XP, v katerem sta strojna in programska oprema bolje integrirani, pa ne zahteva prav nič manj pomnilnika. Glede na to, da več procesorskih jeder zahteva tudi več dostopa do pomnilnika, smo tudi hvaležni, da Vista ni še bolj požrešna do sistemskih virov. Pomnilnika si omislite vsaj gigabajt, a boste bolj udobno delali z dvema.

Povzetek Če lahko, si omislite 2GB.

Vpliv na nadgradnjo 4

TRDI DISK

Na tem področju pa Vista izgubi nekaj točk, saj si prisvoji nesramno veliko prostora na disku – Premium zahteva vsaj 15GB. SuperFetch, hitrejša oblika ostranjevanja, zahteva še več prostora. Dobra novica pa je ReadyBoost, ki omogoča, da za sistemska opravila uporabljate katerikoli hitri pomnilniški ključ, zatlačen v vrata USB, kar znatno pospeši delovanje celotnega sistema.

Povzetek Več je bolje. RAID je seveda še boljši.

Vpliv na nadgradnjo 3

ZAKLJUČEK

Nadgradnja na Visto strojno ne bo pretirano zahtevna, dobra novica za ljubitelje iger pa je, da so pri Microsoftu poskrbeli, da bodo zmogljivosti novega sistema vsaj primerljive z XP. Zaenkrat je prognoza odlična, z DX10 pa bo verodostojnost Viste, da postane igričarski sistem prihodnosti, dokončno potrjena. Več pomnilnika in (če ste potratni s prostorom) večji trdi disk je vse, kar potrebujete, da svoj računalnik pripravite na Visto.

Prosojnosti v vmesniku Aeru lahko izključite, če vašemu sistemu manjka mišic.

ZAKAJ BOM /NE BOM NAMESTIL

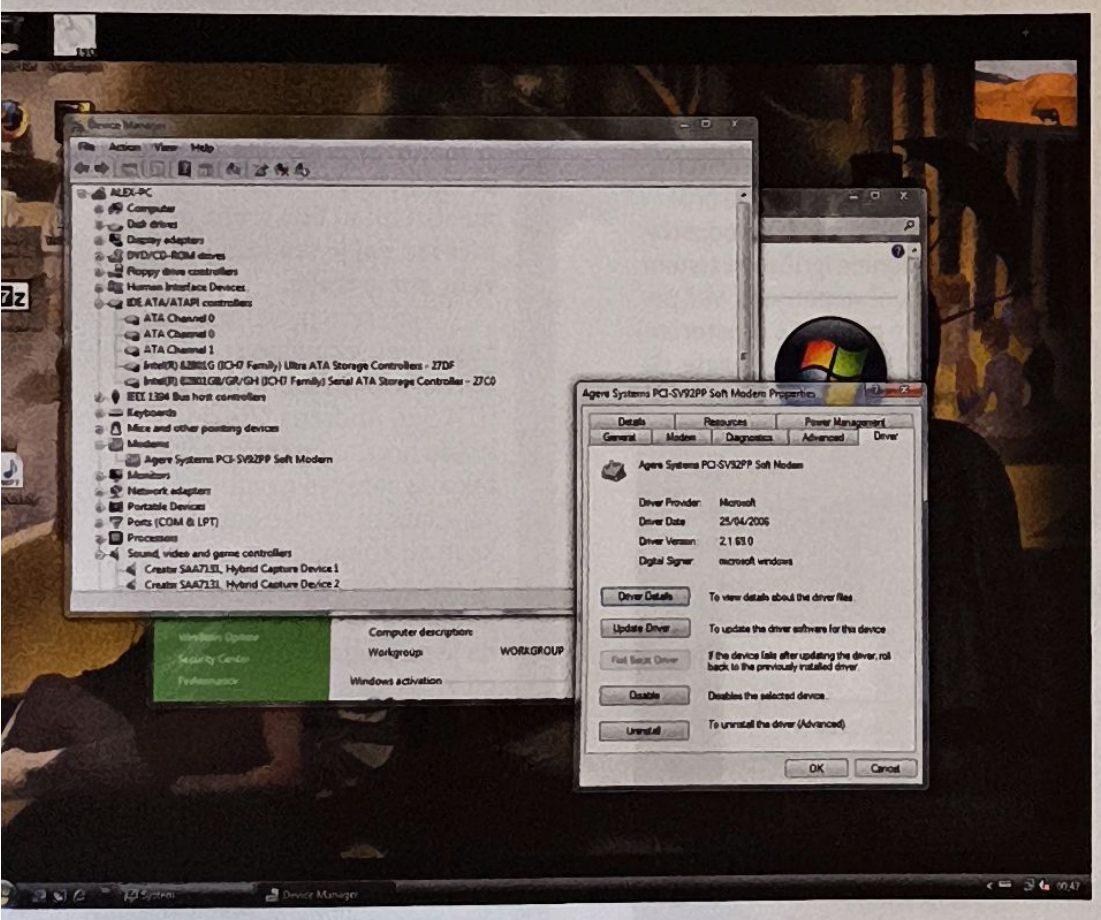
Moje dosedanje izkušnje z RC2 so bile odlične, predvsem pa me je navdušil fantastičen poskok v zmogljivostih glede na prejšnje različice. Posebej moram pohvaliti zaznavanje strojne opreme in vgrajene gonilnike – namestiti mi ni bilo treba prav ničesar, saj je vse takoj delovalo, kot je treba.

V Visti sem preizkusil kar nekaj iger, vključno z *Battlefield 2*, *Half-Life 2* in *GTA San Andreas*. Vse do delovale brez najmanjših težav, tako da sem res navdušen. Vmesnik ni preveč kompleksen ali kompliciran, a zahteva nekaj privajanja. Po mojem mnenju je bil zasnovan tako, da je na pogled enostavnejši od vmesnika v XP. Trenutno imam na sistemu nameščen tudi Windows XP, in sicer zaradi težavne digitalne kamere (Polaroid PDC3030), pri kateri sem imel težave z gonilniki, ko sem jo želel namestiti kot spletno kamero.

Moje mnenje? Verjetno se Vista ne bo takoj prijela, a čas celi vse rane, tako da bo po nekaj posodobitvah vsekakor uspešna. **Gregor Mraz**

Poskrbite za gonilnike

Usposabljanje strojne opreme za delo bi zdaj moralo biti še enostavnejše. Seveda ni tako. Kakšne možnosti Windows Vista sploh ponuja?



Če ste se v Windows XP že igrali z gonilniki, boste veseli znanega vmesnika v Visti.

Pri uporabi računalnika je ena sama stvar, ki prav vsakega uporabnika razjezi do te mere, da bi škatlo najraje vrgel skozi okno, in to je strojna oprema, ki noče delovati, še posebej taka, brez katere ni mogoče delati.

Najbolj očiten primer tega so notesniki nekaterih proizvajalcev, katerih komponente so zlepljene skupaj s posebnim lepilom, zaradi katerega so določene komponente nevidne operacijskemu sistemu, če ta ni nameščen z diska, ki ga je priložil sam proizvajalec. Ta sistem pa je najpogosteje Windows XP, po možnosti brez SP1. Doslej smo videli že kar nekaj notesnikov, pri katerih integriranih vmesnikov za brezžično povezavo po ponovni namestitvi sistema nikakor nismo mogli usposobiti, in kljub vsem upom na boljšo prihodnost smo imeli z Visto enake težave.

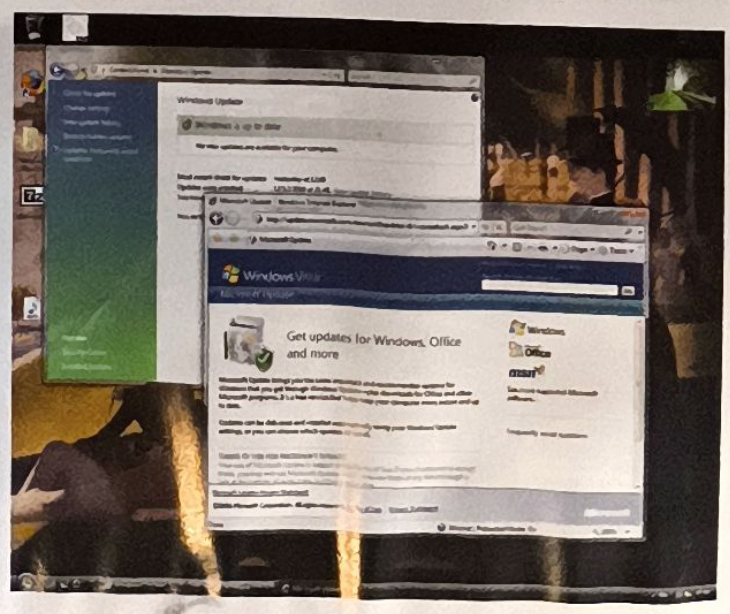
Stanje pa je še slabše, kot smo si predstavljali, saj ima Vista kar nekaj težav z določenimi zunanjimi napravami, v našem primeru s 3Comovo kartico PCMCIA za brezžično povezavo. Doslej pa smo že omenjali združljivostni način za Windows XP, ki je ključ za vašo srečo, ko je potrebno usposabljati opremo.

Najprej je potrebno omeniti naslednje: določene naprave ne bodo delovale, če namestite gonilnike za XP. Skoraj vsak, ki je testiral Visto, in je želel spotoma poslati kroglo v čelo kakšnemu nezemljanu, je hitro ugotovil, da je le malo boljših načinov za ogled modrega zaslona smrti. Vista z grafiko upravlja na drugačen način, zato večina starejših gonilnikov ne deluje ali ne deluje pravilno. Če povemo enostavneje: tega ne počnite.

Razen, seveda, če izberete pravo različico. Privrženci nVidie lahko namestite Forceware 81.97 za XP (namestitev gonilnika je potrebno zagnati v združljivostnem načinu za XP) in uživate v vseh možnostih, ki ste jih imeli v XP. Je pa tudi s temi gonilniki nekaj manjših težav. TV-izhod namreč ne dela najbolje, izhodna slika pa je na več sprejemnikih črno-bela. Prav tako ne boste mogli uživati v novih možnostih, ki jih ponujajo gonilniki Forceware od različice 90 naprej, zato se boste verjetno raje odločili za namestitev beta gonilnikov za Visto. Če imate ATI-jevo grafično kartico, boste vsekakor na boljšem, če se boste odločili za gonilnike za Visto – nismo še slišali, da bi kdo normalno usposobil grafično kartico z gonilniki, ki so starejši od Catalyst 6.2. Vsi, ki imate kartice manj znanih proizvajalcev, se boste morali znajti sami, a se pripravite na težavno potovanje.

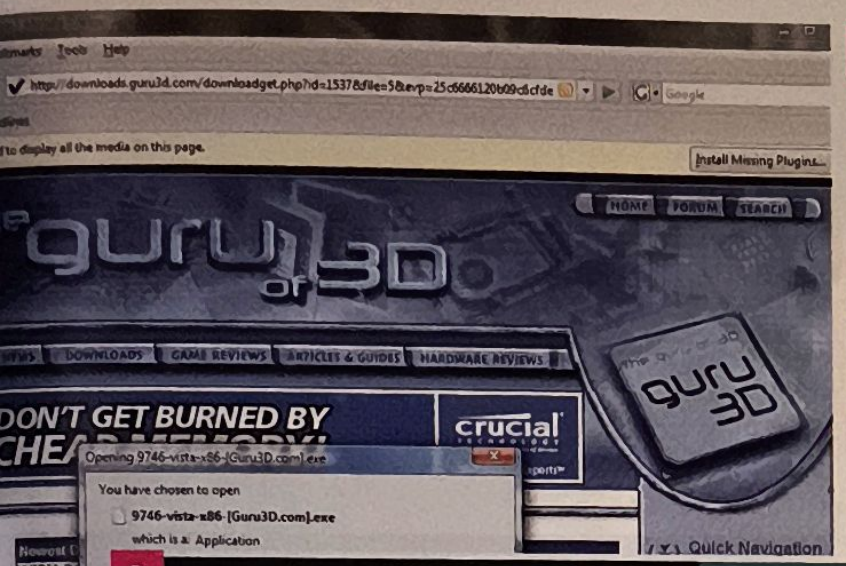
Določeni gonilniki za druge naprave pa so se že izkazali. Iz nabora nForce lahko iztisnete največ, če namestite gonilnike za XP, stranski učinki pa so praktično zanemarljivi. Če ne zaupate beta gonilnikom za Visto, je to vsekakor dobra novica. Uporabniki so že javili, da so uspešno namestili določene kartice za brezžično povezavo in TV kartice, a so bile namestitve precej odvisne od sreče. A ne obupajte prehitro. Do takrat, ko se boste zatrdno odločili za preskok na nov operacijski sistem, bodo vsi proizvajalci, ki so kakorkoli vredni vaše pozornosti, že izdali gonilnike za Visto, ki bodo verjetno znatno boljši od tistih, ki so priloženi ob nakupu naprave. Če ne bodo, vam priporočamo, da razmislite o zamenjavi strojne opreme. ¤ PCF

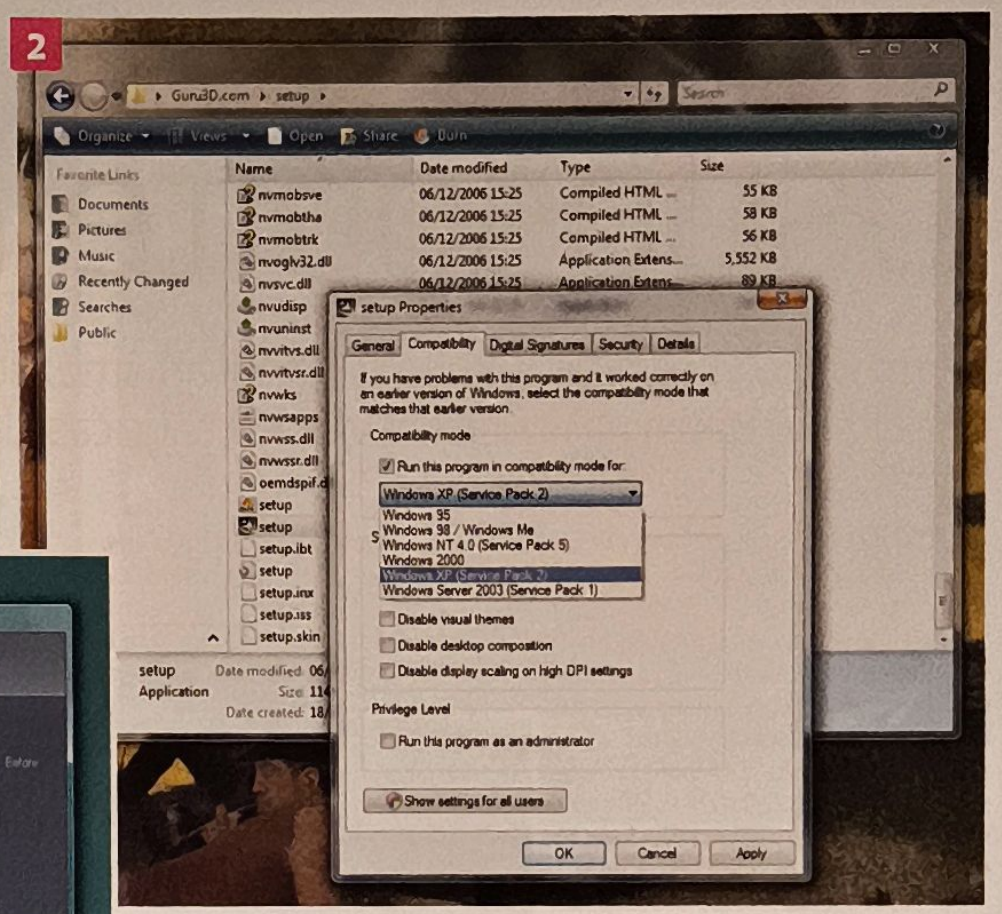
Windows Update zdaj še bolj natančno spremlja različice gonilnikov, na Microsoftovi glavni spletni strani pa so popravki za *Office* in druge Microsoftove izdelke.

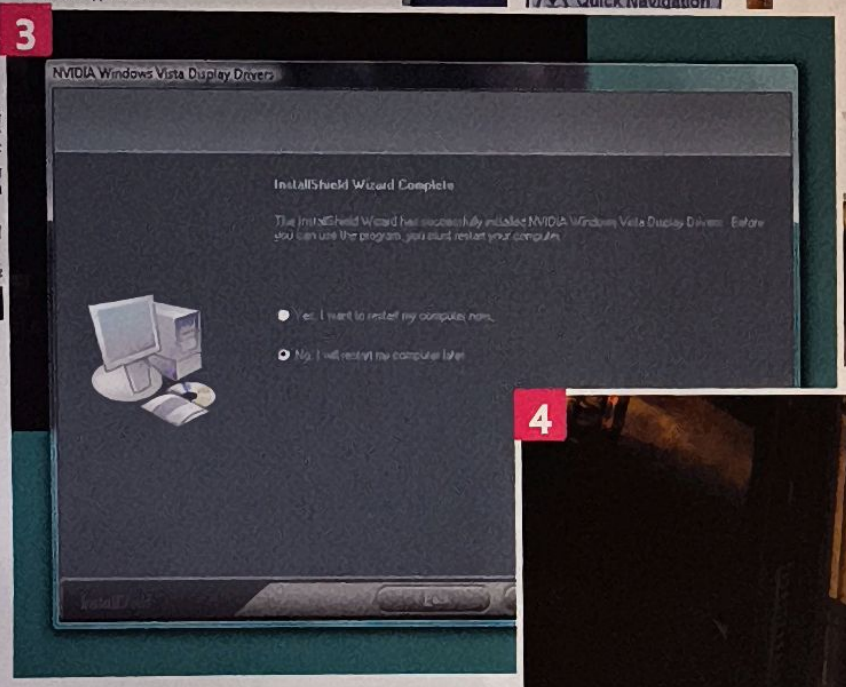


Dajte, no, sprostite se?

Windows Update: znanilec dodatne avtorske zaščite in prisilnih nadgradenj *IE*, je tudi vir nadgrajenih gonilnikov. MS je obljubil, da bo baza le-teh kar najbolje osvežena, kar tudi verjamemo.







GLAVNI IZZIV

Igranje starih uspešnic

Čakanje je najtežji del. Če ste preizkusili vse gonilnike, ki ste jih lahko našli, pa niste imeli sreče, je čas, da zaprete oči in si res močno želite, da bo proizvajalec vaše opreme izdal nekaj novih. Mogoče boste morali čakati več mesecev, a to je pač cena, ki jo bo treba plačati.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Težave z gonilniki

Pozabite na modre zaslone smrti

Verjetno vam je že jasno, da je Vista še vedno v razvoju, še posebej na področju 3D grafike. Najnovejši beta gonilniki so praktično nujni. (1) Gonilnike snemite s spletne strani, ki jo ponavadi obiskujete. Nam je zadnje čase najbolj pri srcu www.guru3d.com, predvsem zato, ker se na njej prej znajdejo beta gonilniki kot na nVidiini ali ATI-jevi spletni strani. Trenutno beta gonilniki omogočajo najboljše delovanje, in celo (če imate veliko srečo) podporo za OpenGL. (2) Zaženite datoteko EXE. Če poskušate srečo z gonilniki za XP, prej vsekakor kliknite na datoteko z desnim gumbom miške, izberite Properties in jeziček Compatibility ter Visti naročite, naj se zažene v združljivostnem načinu za XP. (3) Zaključite namestitev in ponovno zaženite računalnike. Ne obremenjujte se z dokaj grdo grafiko, dokler se sistem popolnoma ne postavi. (4) Testirajte gonilnike v svojih najljubših igrah. Če je rezultat še vedno takšen, kot je na sliki zgoraj, boste morali preizkusiti kak drug gonilnik.

Usposobite igre

Igre, ki že od vsega začetka nočejo delovati, smo tudi pričakovali. Čas je, da sežete po najbolj ostrem, najnovejšem izvijaču, saj je čas, da se podamo v drobovje...

Člani uredništva *PCF* smo nekoliko starejši, kot se zdimo. Spomnimo se še kaosa, ko je Windows 95 izrinil DOS in igralce vrgel v neusmiljen svet paketnih datotek, s katerimi smo se morali ubadati, da smo svojo zbirko iger sploh usposobili. Podobne težave so pestile Windows 98 in XP, in še danes se ne moremo prisiliti, da bi sploh omenjali nemogočo združljivost Windows Me. Kaj pa Vista? Pot ni videti tako trnova.

Iščete dokaz, da je Vista podobna XP? Že zdaj je "združljiva" s popularnimi e-poštnimi virusi, kot sta MyDoom in NetSky, istočasno pa privzeto nima vgrajene prav nobene protivirusne zaščite. Zvito. A na tem mestu se ne bomo obremenjevali z virusi, temveč s tem, kako Vista pljuva piksle na zaslon in izkorišča senčnike.

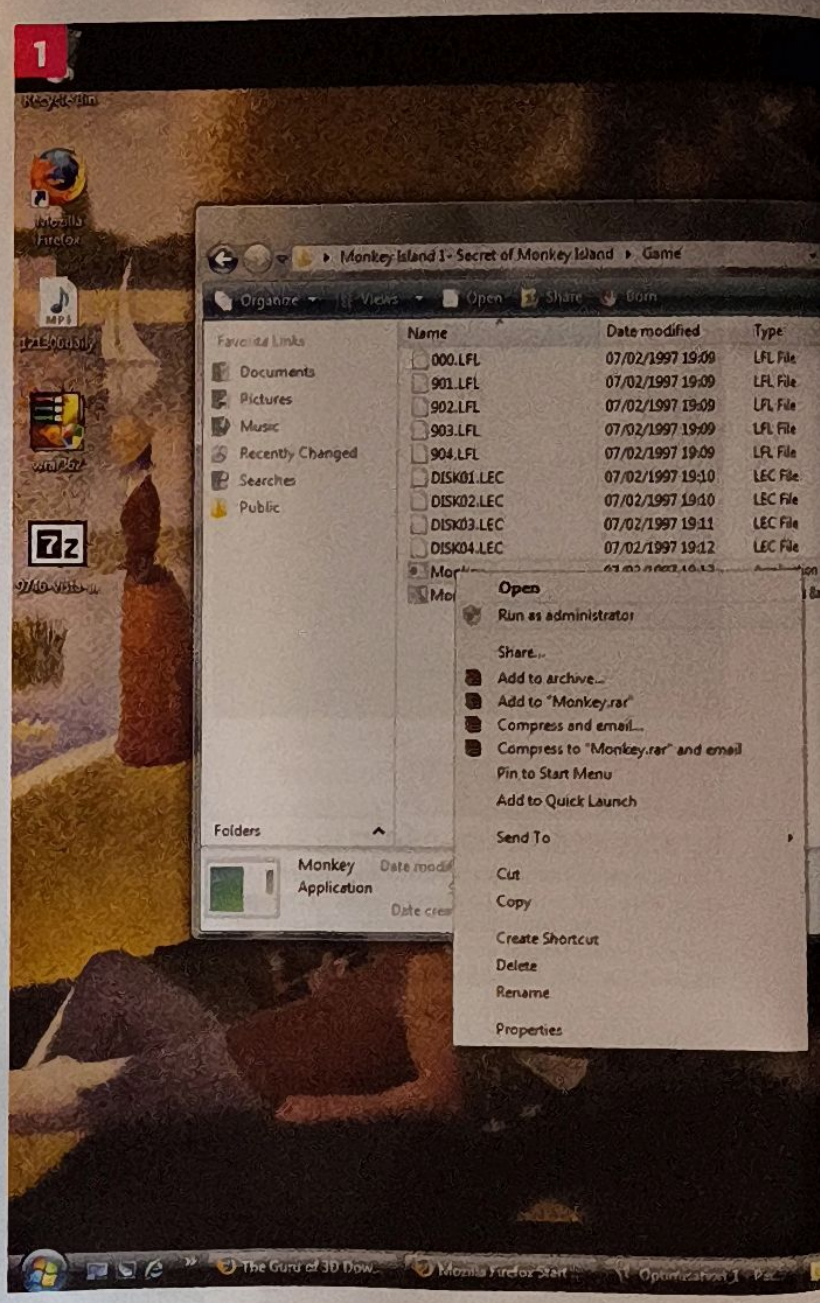
Dobra novica? Večina iger DirectX bo delovala prav tako dobro kot v XP, nekatere celo hitreje, so pa določene namestitvene datoteke manj prijateljsko razpoložene. Verjetno boste morali namestiti popravke za približno 20 odstotkov iger, še posebej za tiste, ki uporabljajo zaščito CD-jev. Starforce je tipičen primerek zaščite, ki se ne želi igrati brez prisile, a gre za stvar, ki je tako ali tako v nobenem primeru ne boste želeli imeti v bližini računalnika, če vam zdrava kmečka pamet vsaj malo služi. Če boste imeli kakršnekoli težave z igrami s tehnologijo Punkbuster, z desnim gumbom miške kliknite na bližnjico igre, izberite Properties↦Compatibility in označite kvadratek "Run as administrator". Rešeno.

Visto pa pesti ena večja težava, in sicer podpora za OpenGL. Nekaj igričarskih uspešnic – med njimi so tudi *Doom 3*, *F.E.A.R.* in *Second Life* – se zanaša na OpenGL za dostop do grafičnega procesorja. Ker ima Vista vgrajeno dodatno varnost za programe, OpenGL ne more več na enostaven način neposredno dostopati do grafičnega procesorja. Namesto tega imajo zgodnje različice Viste dodan MSOGL, dodatno plast znotraj DirectX, ki prevaja promet OpenGL v lastne ukaze za grafični procesor. Tako je na voljo vsaj delna združljivost s starejšimi igrami, a jih žal konkretno upočasni in slika pogosto ni najboljša. Še posebej *Doom 3* je daleč od svoje običajne, lepe podobe.

Na srečo pa obstaja rešitev za te težave, in sicer v obliki združljivosti z Windows XP, tako da lahko namestite obstoječe gonilnike OpenGL za odjemalce, ki jih je izdal proizvajalec vaše kartice. Ti gonilniki pa povzročajo nekaj manjših težav. Najbolj vidna je, da se Aero Glass in drugi grafični priboljški v Visti izklopijo, ko je OpenGL aktiven, saj ta zahteva neposredno izrisovanje na zaslon. Zato torej pozabite na poganjanje iger v oknu. Pripravite se tudi na to, da igre ne bodo najbolje delovale, saj so konec koncev prirejene za XP, in na to, da boste izgubili možnosti, ki jih ponuja DirectX, mogoče pa celo to, da igre za DirectX sploh ne bodo več delovale.

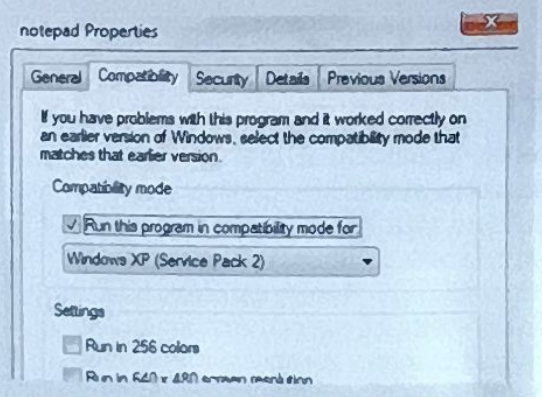
Obstaja pa še tretja rešitev. Microsoft je drugim podjetjem namreč omogočil pisanje lastnih gonilnikov za standard OpenGL, ki delujejo z Microsoftovim Direct Window Managerjem (DWM). Ti gonilniki lahko renderirajo igre za OpenGL v navidezni "zaslon" DirectX, ki se potem združi s standardnim DWM, preden se izriše na zaslonu. V bistvu gre za programsko rešitev, ki je malce podobna CrossFire. To je seveda odlično, čeprav igre ne bodo delovale bliskovito hitro, tako da gre za verjetno najbolj učinkovit način usposabljanja iger, s katerim se boste morali sprijazniti, dokler proizvajalci ne bodo izdali boljših gonilnikov. Oba velikana trga grafičnih kartic že ponujata omejeno podporo za OpenGL, kar dokazuje tudi večina gonilnikov, ki smo jih našli.

Ko se bo DirectX 10 končno pojavil, pa se nam morda ne bo več treba obremenjevati s takšnimi težavami. Hello, verjetno se bomo motili, a nam prav gotovo ne zamerite, če sanjarimo... ¤ PCF

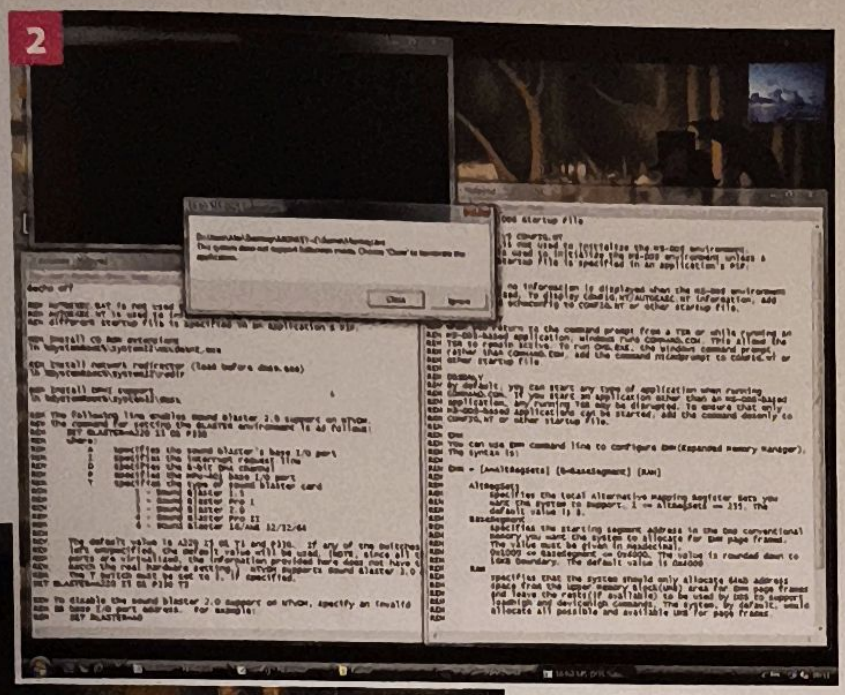


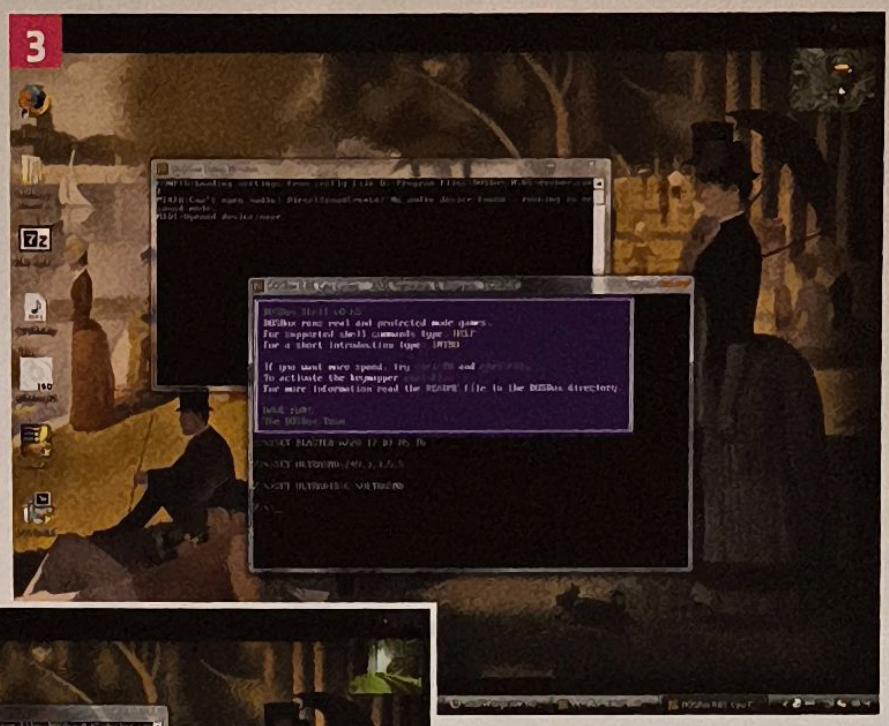
Združljivosti način za Windows XP

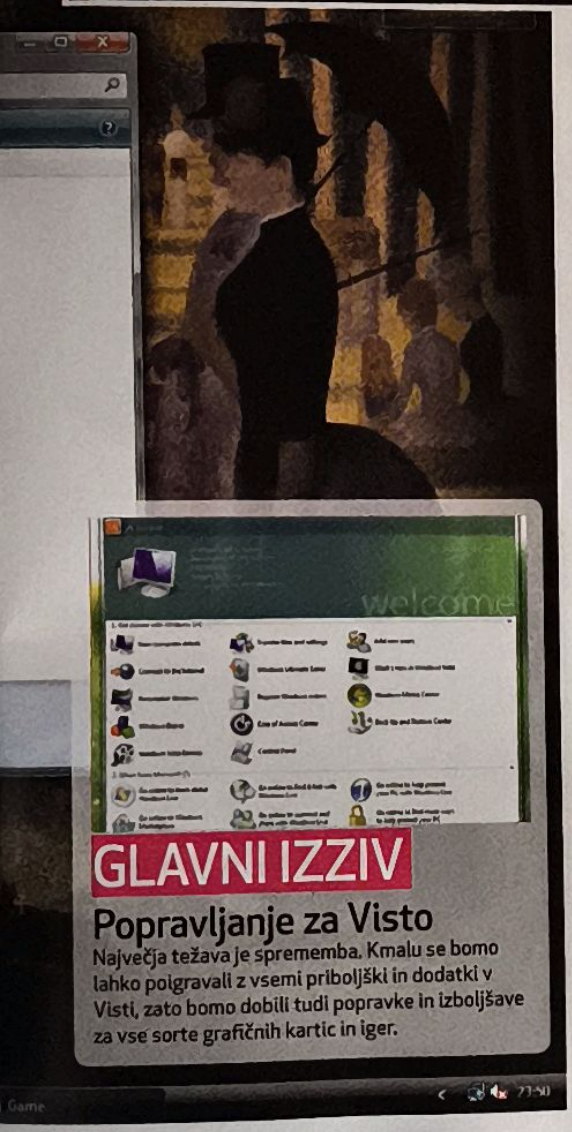
V Visto so vključeni prav zviti triki, s katerimi lahko vaše igre prepričate, da delujejo v Windows XP. To vedno ne pomeni, da bodo idealno delovale (še vedno bodo tekle v Visti), lahko pa na ta način prelisičite izbirčne igre in namestitvene programe. Združljivostni način je tudi malce hitrejši, saj onemogoči kar nekaj standardnih grafičnih priboljškov v Visti in tako sprosti pomnilnik.



"Združljivostni način" je mogoče res samo rokohitrski trik. Zlobno...





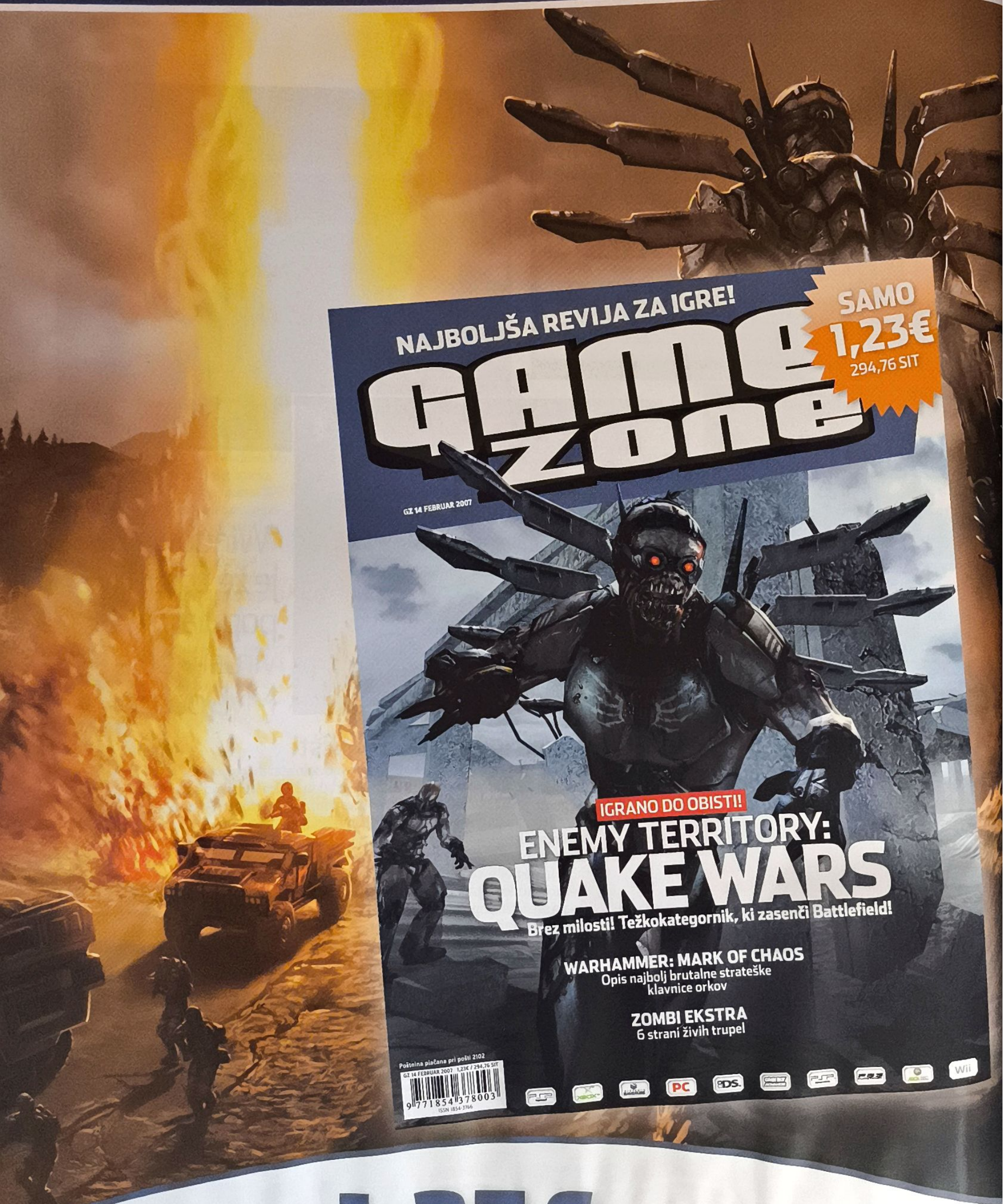


"Windows Vista je že združljiv s popularnimi virusi, kot je MyDoom"

Tehnika Zagon iger za DOS v Visti

Mogoče je res korak nazaj v kameno dobo, a je poganjanje zelo starih iger v XP vse prej kot enostavno opravilo. (1) Za primer vzemimo staro igro za DOS. Preden lahko kakršnokoli igro zaženete, je potrebno z desnim gumbom miške klikniti na izvršilno datoteko in izbrati Run as Administrator. (2) In celo potem rezultati mogoče ne bodo najboljši. Igre bodo mogoče delovale prehitro, reagirale bodo na napačne gumbe, ali pa sploh ne bodo delovale. V Visti pa so še vedno shranjene možnosti za omogočanje starih programov – poskusite urediti datoteki autoexec.nt in config.nt, ki se skrivata v Windows\System32, in poglejte, če lahko tam kaj naredite. (3) Če se vam to zdi preveč kompliciran opravilo, je to verjetno zato, ker je. *DOSBox* (dosbox.sourceforge.net) je v takšnih primerih vaš najboljši prijatelj, ki je na srečo že popolnoma združljiv z Visto. (4) Izberite le strojno opremo, ki jo želite emulirati, in uživajte v igrah, za katere je sistem primerno upočasnjen. Z *DOSBoxom* se vam ne bo treba ubadati niti z nadležnimi nastavitvami pomnilnika, ki so nam pred časom parale živce.

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!



SAMO 1,23€/294,76 SIT

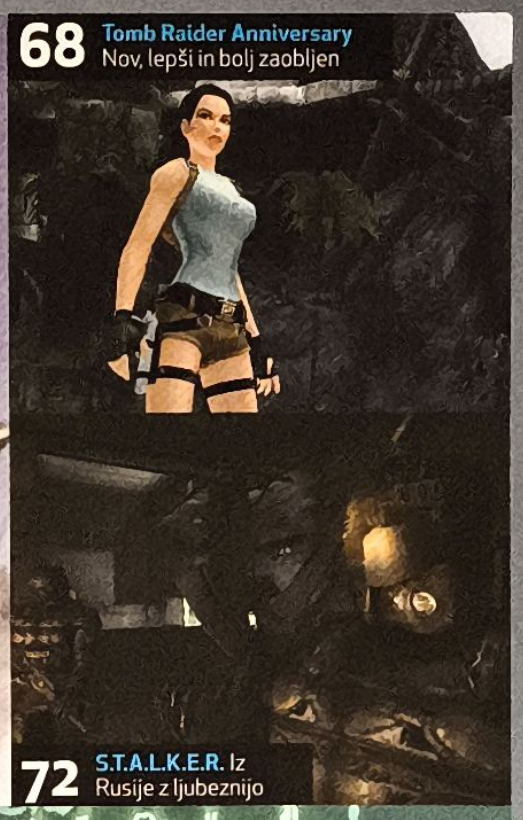
Igre

Ker so igre naša strast

Naša igričarska prisega

V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.

64 **C&C Tiberium Wars** Predstavljamo vam novi *Command&Conquer*



72 **S.T.A.L.K.E.R.** Iz Rusije z ljubeznijo

68 **Tomb Raider Anniversary** Nov, lepši in bolj zaobljen

Testni stroj

Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

69 **Bioshock** Bo leto 2007 leto strahu?

Napovedi

64 Command & Conquer: Tiberium Wars
66 Brothers in Arms: Hell's Highway
67 Crysis
68 Tomb Raider Anniversary
69 Bioshock
70 ArmA: Armed Assault

Zakulisje

72 **S.T.A.L.K.E.R.**
Ogledali smo si igro, ki je vstala od mrtvih, dolgo pričakovani *S.T.A.L.K.E.R.*

Opisi

76 Star Trek Legacy
77 Winter Challenge
78 Rayman Raving Rabbids
79 Jaws Unleashed
80 Phantasy Star Universe
82 Civilization Chronicles
82 Eragon
83 Sledite Freemanu!
83 Titanion
83 Trampoline
83 FIFA Manager 07
84 Guild Wars: Nightfall
84 Maple Story
85 Blast Miner
85 Blitzkrieg II: Fall of the Reich
85 RoboBlitz

Tema

86 **Taktika: World of Warcraft**
Z našim vodičem boste bolje obvladali igranje *WoW*

V svojem bistvu je *Tiberium Wars* še vedno klasična igra *C&C* – pričakujete lahko torej precej teh uničenj z ogromnimi laserji. Fletno.

IZID/APRIL

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

Prosimo, brez neprijetnih presenečenj, sicer bomo pognali rdeči alarm!

OSNOVNI PODATKI

Založnik EA **Razvijalec** EALA
Zvrst Realno-časovna strategija
Na spletu www.commandandconquer.com
Ali ste vedeli? *Tiberium Wars* vsebuje zajetni dve uri in še nekaj malega sijočih, z živimi igralci odigranih in posnetih sekvenc, skozi katere se odvrti bistvo zgodbe. Frajersko, kajne?

ZA KAJ GRE?

Veliki povratek pradedka sodobne zvrsti realno-časovnih strategij. Vračamo se nazaj h GDI, h golobučnemu Kanu in NOD, nazaj k osnovam starih dobrih iger *C&C*.

To je "ne-vemo-več-katera"-najsta posodobitev legendarne franšize *Command&Conquer*, ki je postavljena 15 let naprej od dogodkov v *Tiberian Sun*. Svoje šape smo lahko položili na zgodnjo različico igre in, hudiča, takoj se nam je na ustnice pričaral nasmeh, ki smo ga proizvajali še kot "čokolinoljubi". Dobro, dobro, ne glejte nas tako dvomljivo – še vedno si v prikupno malo skodelico z osličkom radi nasujemo... Em, khm, ni važno – pomembno je, da smo pristopili do vodilnih mož za popularni *Tiberium Wars* in jih pobarali, kaj od igre ljubitelji serije sploh lahko pričakujemo.

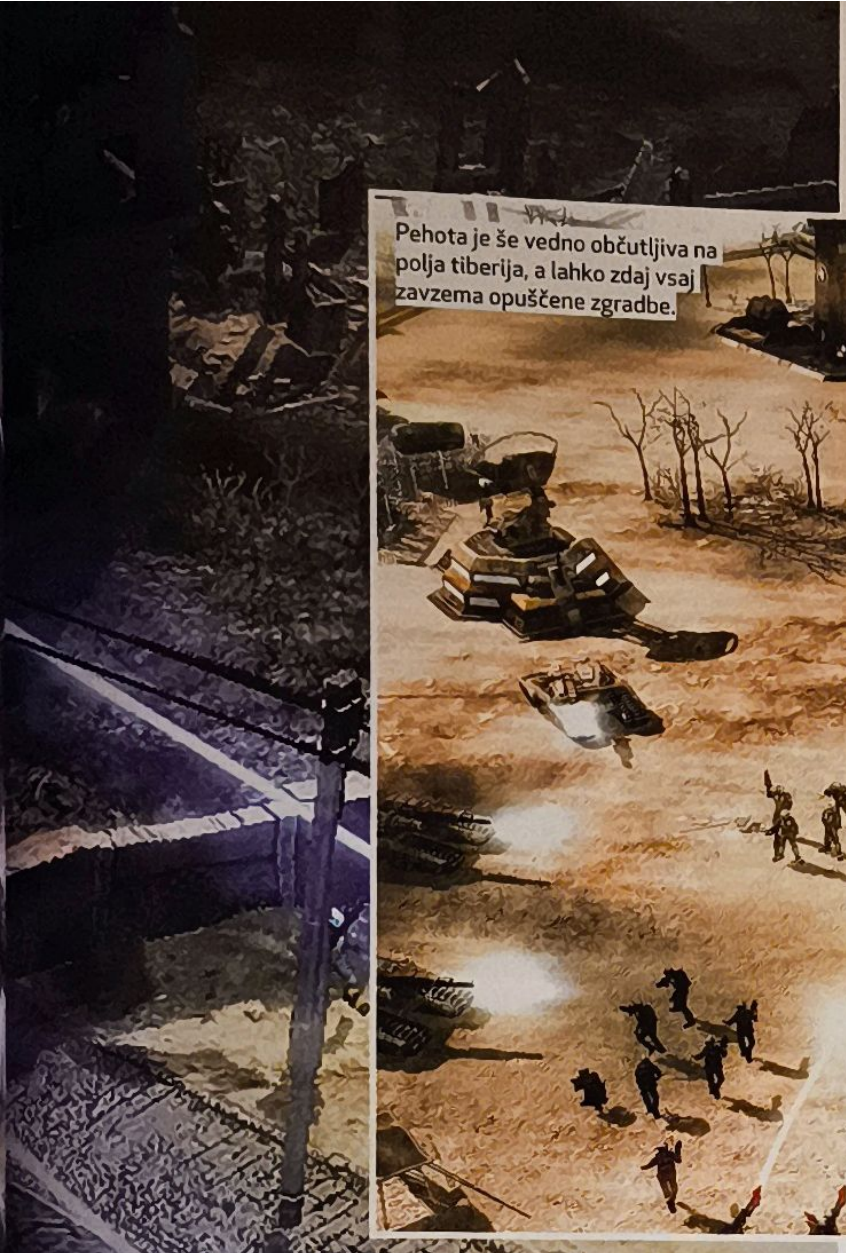
"Tukaj ne delamo drugega, kot da posodabljamo čisto klasiko," prizna Mike Verdu, glavni producent. "Gre dejansko za brezčasen koncept: ta hiter in tekoč način igranja, jasno prikazani in grozeči odštevalniki *[saj veste, tista ura, ki vam kaže, kdaj bo vašo rit s sveta zbrisalo prvo orožje za množično uničevanje]*, stranski meniji... vse je zelo poznano ljudem, ki poznajo *Command&Conquer*."

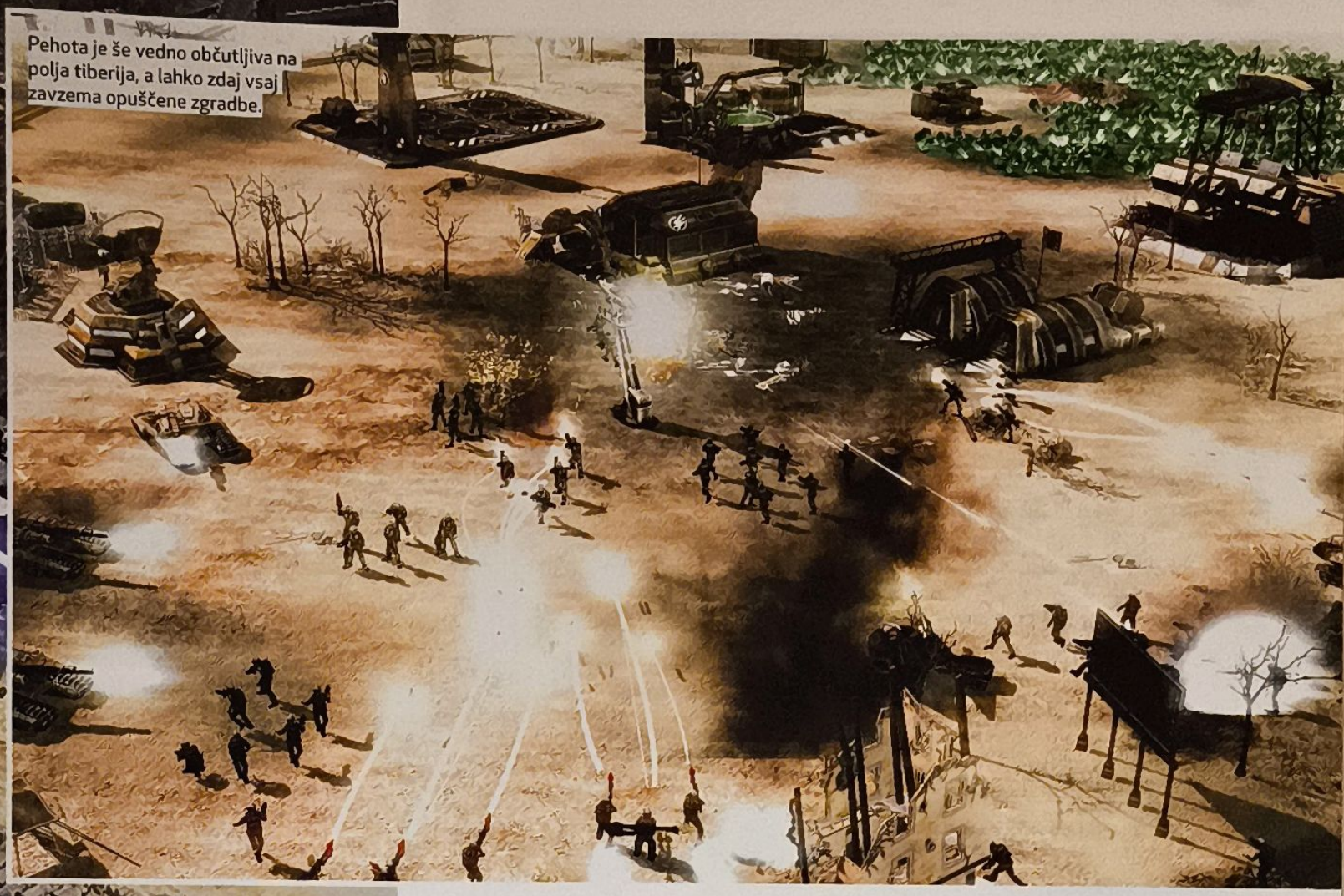
C&C zahvaljujoč stranskim opravilnim vrsticam, kjer lahko ves čas nadzirate novačenje novih sil, nedvomno pripada lovorika za najboljšo upravljalko učinkovitosti, zato gre za element, ki ga *TW* dodobra izkorišča: vse skupaj je že skorajda kot igranje po notnem zapisu – zgrešite eno "noto" v graditeljskem drevesu in vse skupaj se vam sesuje.

Kar imamo tukaj, je retro občutek igranja za vse stare mačke in neverjetna dostopnost za začetnike. Podlaga za novo tržno uspešnico? Vsekakor gre za še več že videnega, a tokrat le res dobrega videnega. Aja, in pa: na osla nasujemo čokolešnik in ga zalijemo z mlekom – in, vraga, kako prija! Ste zdaj zadovoljni, prekleto?! ¤ PCF

SLINOMETER "Vrnitev legende"

9





Pehota je še vedno občutljiva na polja tiberija, a lahko zdaj vsaj zavzema opuščene zgradbe.

Obiskovalci (če ste NOD) ali Napadalci (če ste GDI) imajo na razpolago nekaj zastrašujoče tehnologije.

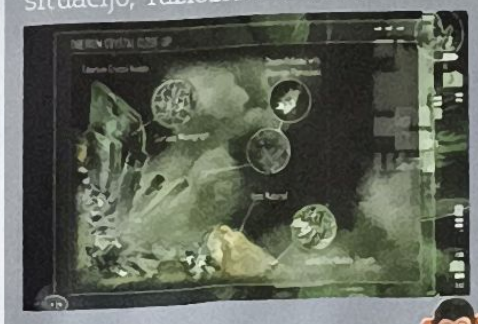
Glej, zvezda!

Hitri kviz, vsevednež! Ali lahko prepoznaš vse slavne osebe iz sekvenc v *C&C:TW* in poimenuješ še TV nanizanke, iz katerih te osebe izvirajo?

Grace Park – *Battlestar Galactica*, Josh Holloway – *Lost*, Michael Ironside – *Starship Troopers*, Tricia Helfer – *Battlestar Galactica*

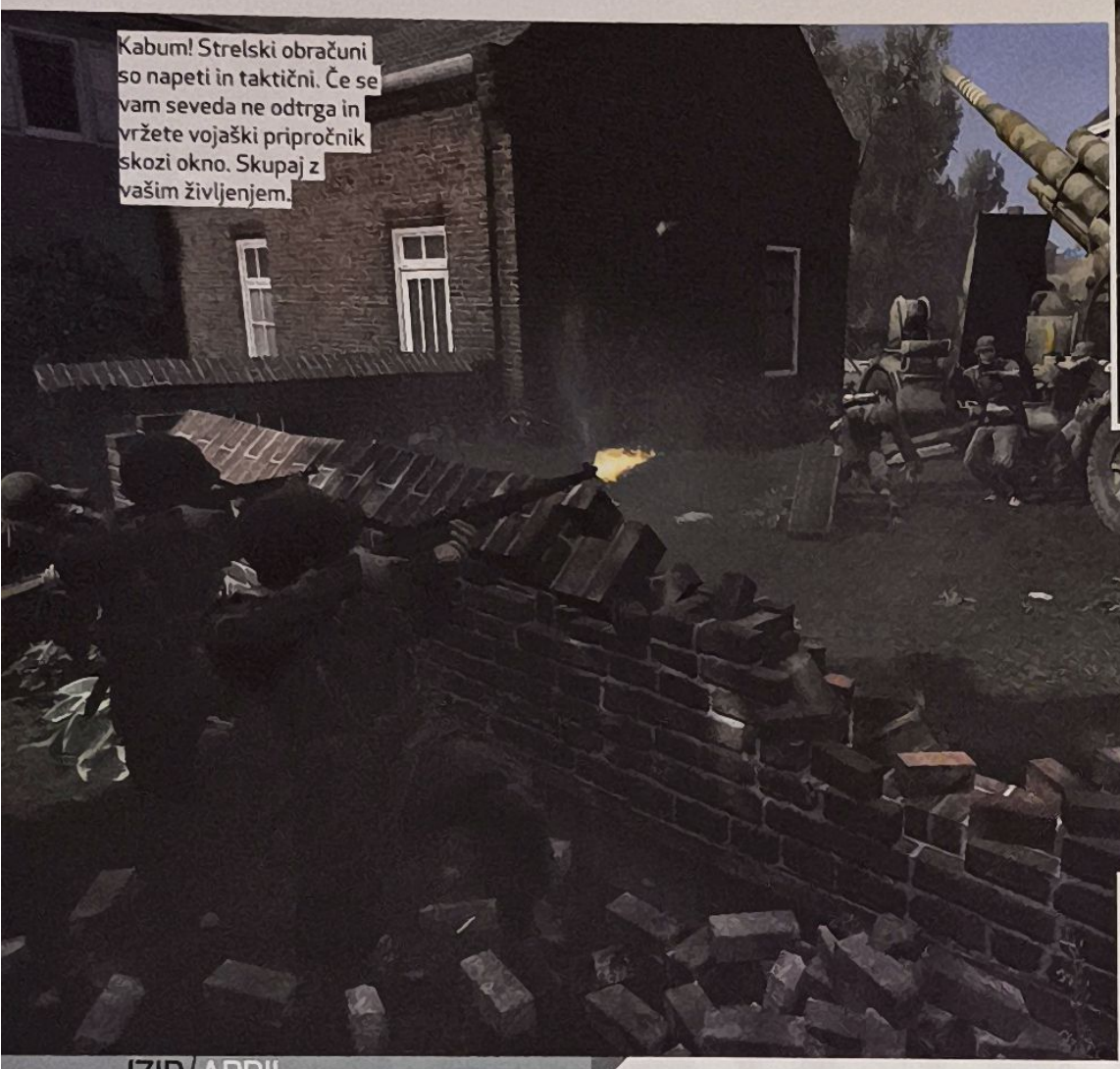
Ministrstvo za zdravje opozarja

Tale ubogi dečko počasi, a neizbežno podlega tiberiju. EALA je v *C&C:TW* spremenil princip, kako ta zloglasna snov deluje. Poprej je uporaba tiberija povzročila hudo onesnaženje, zdaj pa tiberij kar lastnoročno (mogoče bolj lastnocelično) golta celoten planet. "Gre za bolj upanja poln pogled na situacijo," razloži Mike Verdu.



Dr. Mario Kepa
"Žri solato, žri solato! Ta je žrl solato, pa ga poglej zdaj!"

Zgoraj: Odštevalniki opozarjajo igralce na mogočna orožja kot je "Roka NOD-a" (Hand of NOD).



Kabum! Strelski obračuni so napeti in taktični. Če se vam seveda ne odtrga in vržete vojaški priročnik skozi okno. Skupaj z vašim življenjem.

Ničesar nimamo raje kot izživljanje z veliko, ekstremno glasno strojnico. Ničesar, razen traktorjev.

Zgoraj: Mogočne ekplozije vam razsvetljujejo pot po bojišču in povečujejo napetost.

Smrtonosno česanje od hiše do hiše je osnovno opravilo v operaciji Market Garden.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Pa bodo za glasbo pridobili Dire Straits?

OSNOVNI PODATKI

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Gearbox
Zvrst Taktična prvoosebna strelska igra
Na spletu www.hellshighwaygame.com

ZA KAJ GRE?

Prvoosebna strelska igra, ki temelji na pogonu *Unreal 3* in ponuja taktično poveljevanje vodu na prvih črtah legendarne ofenzive, ki se je sfižila.

Gearbox so naslednji del v seriji *Brothers in Arms* povezali z *The Empire Strikes Back*. Ne, ne namigujemo, da se bo naš junak, polkovnik Matt Baker, odpravil na samostojno nalogo, ki ga bo vodila v oddaljeno zeleno džungelsko okolje, kjer bi iskal zelenega pritlikavca (hm, majhen, zelen in v džungli - veliko sreče s tem). Hoteli smo le izpostaviti, da v obeh primerih dobrih fantom ni bilo ravno z rožicami postlano.

Igra se vrti okoli zloglasne operacije Market Garden - letalsko desantne ofenzive zaveznikov v drugi svetovni vojni, ki se je, na veliko nesrečo mnogih vpletenih vanjo, izkazala za taktično polomijo. Po prvotnem uspehu je nacistom uspelo obrniti tok dogodkov in zavezniki so bili na koncu prisiljeni v popolni umik.

Pričakovati je, da različica *Hell's Highway* za XP na pogled ne bo tako dobra kot različica za konzoli Xbox 360 in Playstation 3, a predsednik Gearboxa, Randy Pitchford, je naznanil, da bo zato za Visto in DX10 zasnovana različica absolutni cukrček. Gearbox že dodajajo kodo DX10 končni različici, tako da bo igra, ko boste (oziroma če boste) presedlali na Visto, pripravljena, da vam razkrije vse svoje skrite čare. ¤ PCF

SLINOMETER "Bitka na DX10"

Zgoraj: Vlačenje vaših poškodovanih kolegov v zavetje je tako častno kot tudi nevarno delo.

IZID/JESEN

Crysis

Kdo je slabe vrste turist? Asteroid!

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Crytek
Zvrst Prvoosebna strelska igra
Na spletu www.crysis-game.com

ZA KAJ GRE?

Crysis je ena prvih iger, ki bo polno izkoriščala DX10 za ustvarjanje osupljivega sveta - šlo bo za neverjetno lepo in interaktivno okolje. In Crytek so že ustvarili *Far Cry*, kar je enkratna popotnica.

V času, ko pogon *Unreal 3* hitro postaja standard za prvoosebne strelske igre, je lepo videti razvijalce, katerih zaupanje v lastno srce ni usahnilo. Crytek naslednjo umetnijo gradijo na kodi, ki je korak naprej od tehnologije v *Far Cry* in je preprosto poimenovana CryENGINE 2 - glede na videno, se nimajo česa bati.

Podobno kot *Far Cry*, je tudi *Crysis* postavljena na tropski otok, le da tokrat nastopate v vlogi posebnega agenta, katerega naloga je raziskati nenavaden asteroid. Za uvodno zabavo poskrbijo mali poševnookci - prehitijo vas Severni Korejci in postavijo vojaško bazo. So očitno številčnejši in bolje oboroženi, kar vas postavi pred vprašanje - izkoriščati za skrivalnice idealno džunglo ali udariti v samo srce ljubčkov komunizma?

In ravno ko boste mislili, da so se stvari umirile, bodo uleteli naslednji poševnookci - bržkone zeleni in gotovo z drugega planeta. Njihov hobi je invazija, za povrhu pa frajerji resno zmešajo globalni termostat. Zdaj se morate s skupnim sovražnikom združeni spopasti na obširnem, nenehno spreminjajočem se terenu. Divje! ¤ PCF

SLINOMETER "Genij iz džungle" 9

Zgoraj: Osupljive situacije, kot je ta, vas bodo spremenile v trzajočo, panično razvalino.

Zgoraj: Vsa ta zaščita vam bo prišla še kako prav na težavni poti skozi *Crysis*.

"Ravno ko boste mislili, da so se stvari umirile, bodo uleteli zeleni vesoljčki in zmešali globalni termostat"

Levo: Kdor v svetu igre *Crysis* ne zna dovolj učinkovito uporabljati kritja, je ustreljen. Preprosto.

Pozor!

Smo morda opazili čisto prvega vesoljčka iz *Crysis*? Pozorno poglejte v notranjost kolibe in videli boste črn oklep z otožno modrimi, bolščečimi očmi. Gigantski pajek-robot v videu z E3 je imel podobne poteze...

Larini poligonski atributi so bili "poustvarjeni" za to igro. Sliši se kot sklep zelo težkega sestanka.

IZID/JESEN 2007

Tomb Raider Anniversary

Se še spomniš vajine prve skupne grobnice?

OSNOVNI PODATKI

Založnik Eidos **Razvijalec** Crystal Dynamics
Zvrst Akcijska **Na spletu** www.tombraider.com
Ali ste vedeli? Že izvirne igre *Tomb Raider*, pod katero so bili podpisani Core, se je prodalo več kot milijon kosov, celotna serija pa je dosegla zavidljivo številko 28 milijonov.

ZA KAJ GRE?

Predelana in posodobljena izvirna igra *Tomb Raider*, na delu pa so isti ljudje kot pri dobri *TR: Legend*. Nova grafika, nov zvok in nove uganke, postavljene v zgodbo, ki je začela vse Larine pustolovščine.

Ven z novim, noter s starim

Lara se vrača nazaj v preteklost; ne samo po videzu, frizuri in velikosti nedrčka (in njegove vsebine) - zopet boste lahko pozdravili tudi tako klasična elementa, kot sta vrteča orodjarna in navada streljanja ogroženih živalskih vrst. So pa prisotne tudi majhne posodobitve, kot je možnost lovljenja ravnotežja na vrhu drogov ali uporaba pred kratkim pridobljene in zelo uporabne oprijemalne kljuke.

Presenetljiv in razveseljujoč povratek v obliki lanske *Tomb Raider Legend*, je po žilah Lare Croft pognal svežo kri in v serijo vnesel nov način razmišljanja. Crystal Dynamics so zopet na delu in tokrat se vračajo na sam začetek – poustvariti nameravajo prvo izkušnjo *Tomb Raider*.

Anniversary bo vsebovala sleherni element, ki je zaznamoval izvirnik, le da bo tokrat vse prikazano v znatno izboljšanem pogonu iz *Legend*. Dodane so nekoliko bolj zapletene uganke in, to zna biti zanimivo, na uničenje dovzetno okolje, kar seveda pomeni tudi več možnih poti do rešitve posamezne situacije.

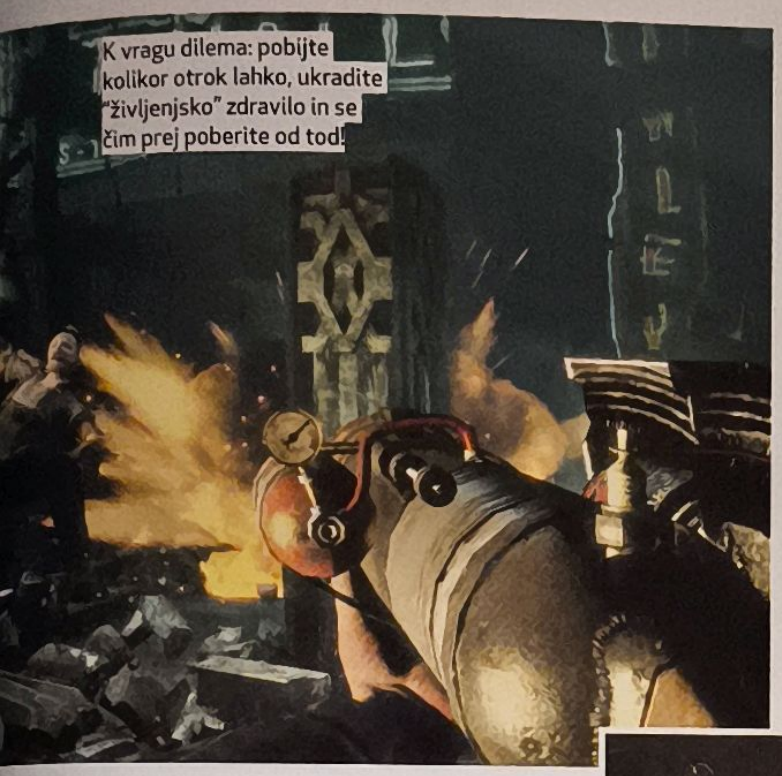
Vodja projekta, Dax Ginn, je zadovoljen, da je pogon iz *Legend* še vedno kos nalogam, zato se lahko njegova ekipa bolj osredotoča na pripovedovanje zgodbe kot na šminkanje zunanjega videza. Sicer pa on to pove najbolje: "Prepričani smo v naše grafično srce, tako da si ne želimo dostaviti le 'Vau!' trenutkov. Zdaj želimo ustvarjati 'Vau!' in 'Ooooh!' momente v naših igrah. Stvari morajo biti lepe in še nekaj več. Lepe in strašljive. Lepe in klavstrofobične. To je evolucija našega pogleda na ustvarjanje igralne izkušnje."

"Ne zanima me, kako ogrožena vrsta so – eden izmed njih me je uščipnil v zadnjico, ko sem gledala stran. In zdaj jih bom postrelila! Pa še njihova jajca!"

In kaj to pomeni za legendarnega T-Rexa? Seveda je prisoten, a zaenkrat še nismo videli več kot eno samo veliko zeleno nogo. Po drugi menda še ni pobrit, a bo zagotovo do konca tega leta. ¤ PCF

SLINOMETER "Prva Lara" 7

Zgoraj: Larina huda alergija na stopnišča in police je znatno ote dostop do zgornjih nadstropij gr


K vragu dilema: pobijte kolikor otrok lahko, ukradite "življenjsko" zdravilo in se čim prej poberite od tod!

IZID/ JUNIJ

Bioshock

2007 bo očitno hlačam nenaklonjeno leto, polno moralno bankrotiranih iger. Pripravite se...

OSNOVNI PODATKI

Založnik 2K Games **Razvijalec** Irrational
Zvrst Prvoosebna strelska igra
Na spletu www.2kgames.com/bioshock

ZA KAJ GRE?

Bioshock je duhovna naslednica *System Shock 2* in igra, ki vas bo dodobra pretresla ter vas vrgla v neverjetne moralne zagate. Daleč od vsakodnevne rutinske strelske akcije...

V tem letu nas čaka igra, ki se jo skorajda preveč bojimo, da bi jo igrali. *Bioshock*, izpod prstov Irrational, bo segla v vaše najglobl je, najtemnejše dele duše in vanje vcepila prvinski strah.

Mesto Rapture, podvodna utopija preveč zagrizenega modernista, je, pričakovano, klavrno propadlo. A razlogi za njegov zaton so strašljivi... Posebno cepivo, imenovano Adam, ki je bilo ojačevalnik genskega zapisa, se je grdo obrnilo proti svojim uporabnikom in stvarnikom - Rapturjance je iznazkazilo preko vseh meja ter jih oropalo sleherne človečnosti in razuma. V tej nočni mori vas bodo čakale grozljive dileme. Po eni strani tudi sami lahko preživite le z Adamom, a koliko duše ste v zameno za določene prednosti pripravljeni prodati?

Edini vir Adama so namreč zadnji nedotaknjeni in nič krivi prebivalci zakletega mesta - otroci. In vir tega črpanja ne preživi. *Bioshock* bo polnil kolumne časopisov (in hlače igralcev). Ta lov na najbolj nemočne od vseh je za povrhu gotovo le začetek... ¤ PCF

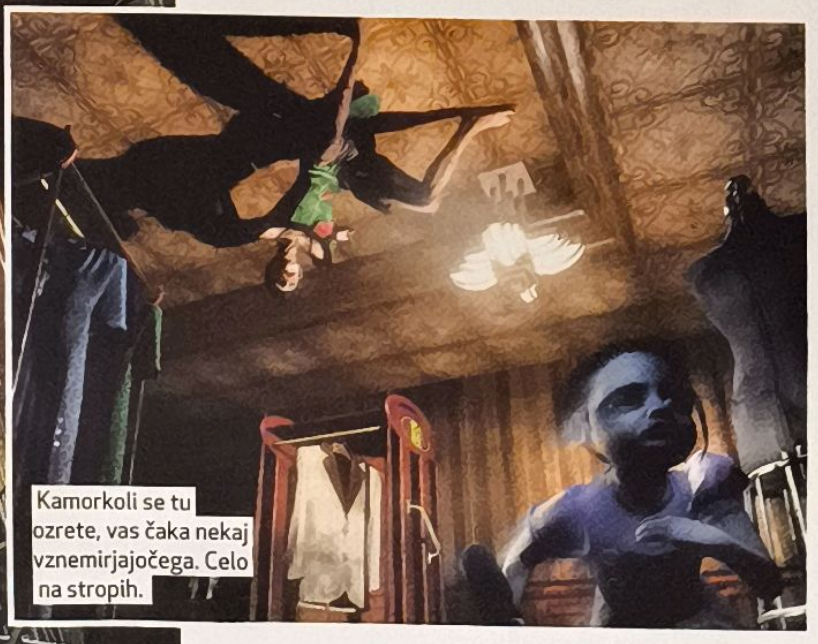
SLINOMETER "Drgetamo"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

Zgoraj: Ogabna, utesnjujoča atmosfera od prvega trenutka daje vedeti, da ne želite biti tu.

Turistični odbor Rapture bo zaradi tega ob mandat. Pa tako v redu fantje so.

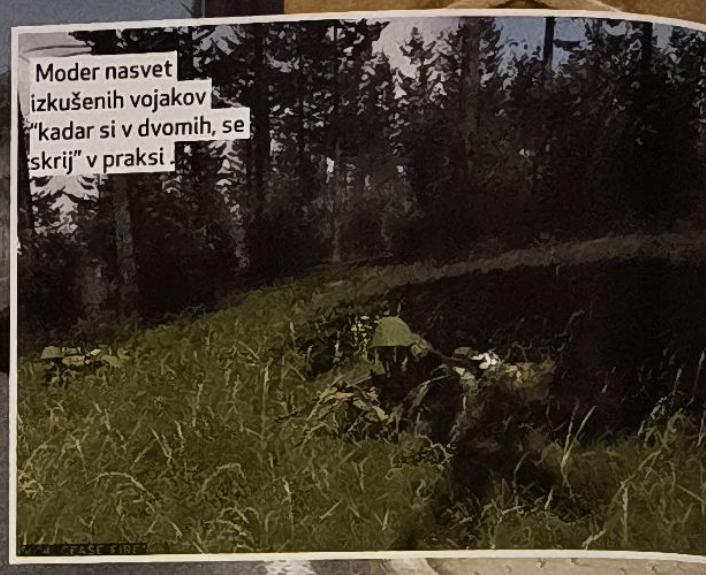
Ta grozljiva babura je pravzaprav ena izmed lepših meščank Rapture. Od nekdaj lepe so Rapturjanke slovele... NE!


Kamorkoli se tu ozrete, vas čaka nekaj vznemirjajočega. Celo na stropih.

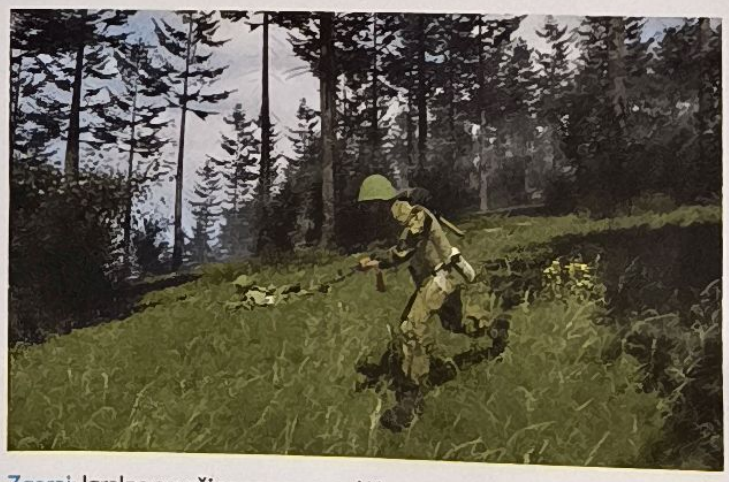
"Bioshock bo segla v vaše najgloblje, najtemnejše dele duše"

Dr. Mario Kepa: "Opa, ta pa je žmohtna. Kje si lisička? Pridi k jurčku., pridi"

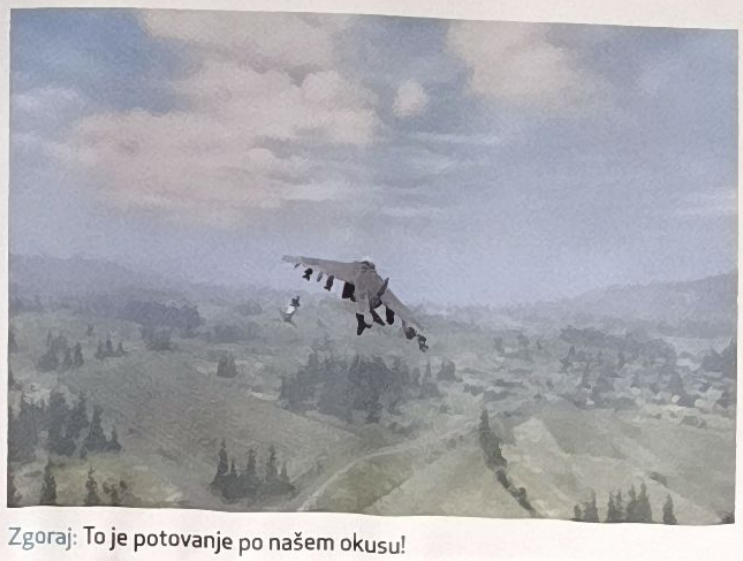
Tanki, džipi, letala, več kot trideset kosov orožja in ogromen otok. Vojna!



Zgoraj: So boljši načini za preživljanje popoldneva kot vožnja v ogromnem tanku. A jih ni veliko.



Zgoraj: Igralne površine so ogromne! Nasvet: naučite se brati zemljevide.



Zgoraj: To je potovanje po našem okusu!

Armed Assault

Našminkan dinozaver ali najbolj dodelana taktična strelska igra vseh časov?

OSNOVNI PODATKI

Založnik 505 Games **Razvijalec** Bohemia Interactive Studios **Zvrst** Vojaška simulacija
Na spletu www.armedassault.com

ZA KAJ GRE?

Edina zanimiva simulacija za vse zagrizene navidezne vojake. *ArmA* je duhovna naslednica noro uspešne *Operation Flashpoint*, izdane leta 2001 - znatno bo posodobila videz, dodala še kompleksnejše funkcije, a ohranila trdne osnove.

Načeloma sicer skušamo zasledovati neko osnovno raven profesionalizma in se zadržujemo, da ob določenih igrah ne cvilimo kot prašički, ki jih od veselja ob oblici dela po uvedbi evra razganja od sreče, a včasih se le težko zaustavimo. "Uiiiii, uiiiii! Oink."

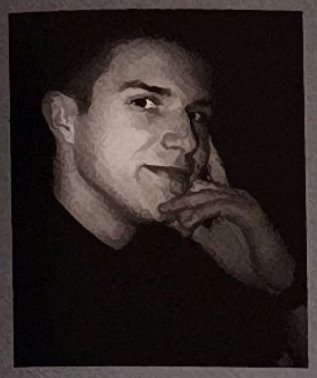
Priznamo, med nami so bolestni oboževalci Bohemia Interactive, toda kakršnekoli sodbe o obetavni *ArmA*, duhovni naslednici legendarne igre *Operation Flashpoint*, ne bomo podajali, dokler je po dolgem in počez ne preizkusimo. Od igre velika skupnost navideznih vojakov pričakuje daleč najpopolnejšo simulacijo prave vojne z vsemi ključnimi lastnostmi: natančen model poškodb skupaj z jasnimi posledicami na vaše sposobnosti; močno grafično in fizikalno srce, ki bosta skrbela, da se bo naenkrat na enem zemljevidu spopadalo več kot 100 ljudi; uporaba vozil; boj na odprtem bojišču kot tudi na ulicah in v zgradbah; mogočen urejevalnik...

Kot Microsot rad nalaga za svojo serijo *Flight Simulator*, si *ArmA* predstavljajte kot operacijski sistem - resnično zanimiva in obsežna vsebina bo namreč prišla s strani domačih izdelovalcev dodatkov. Tako zna *Armed Assault*, po zgledu *OP*, poskrbeti ne le za razburljivo leto, ampak še nekaj nadaljnjih. ¤ PCF

SLINOMETER "V pozor!"

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

PO LOJTRCI NA LEVO...



Tomaž Bartolj
Črkar, lvl 32
exp: 37469;
str:16; dex:56; sta:47

Turbomaximus vs. bat

Kakor mi srce zaigra, ko vidim, da se katera izmed klasik mojega ranega otroštva vrača v novi preobleki (prvi *Tomb Raider*, *Settlers*, *C&C*), si ne morem kaj, da ne bi prižgal logičnega centra, ki začne spraševati, dvomiti in v prostih ciklih računati korene vsaj štirimestnih števil, dobljenih z medsebojnim seštevanjem ali množenjem številk na registrskih tablicah najbližjih avtomobilov (o tem sem se pripravljen pogovarjati z brezplačnim psihologom).

Čeprav pravijo, da smo ljudje v zadnjem desetletju zakrivili več izumov kot naši predhodniki v celotnem obstoju človeštva, ne bi preveč skakal v zrak od navdušenja: ponev za instantno pečenje pice, postelje, na katerih bi bojda še medvedje padli v hibernacijo sredi poletja, Turbomaximus, mački za barvanje, iz katerih ne kaplja, in budilka z zvokom žvrgolečega slavčka, ki ignorantskemu zaspancu po nekaj minutah življenje zagreni še z ekstra smrdečim vonjem, so kaj gizdalinske pogruntavščine v primerjavi z domislicami naših prapradedkov, ki so bili še pravi "dedci" in so na svet spravili bate, elektromotorje in seveda sodobni hokej.

In ta klavrnost revolucionarnih premikov je le malo kje tako vidna kot pri igrah. Dobro, res gre za silno mlado industrijo in niso bili naši dedki tisti, ki so na svet spravili prvi Doom, toda zdi se, kot da se je bazen res novih pristopov ravno tako kot v "starejših" panogah že izčrpal. Pomislite – ali si res upate za en sam naslov zadnjih petih let trditi, da bo čez desetletje doživel celostno posodobitev, ki bo ob napovedi deležna stavka kot "Ta neverjetna, prepoznavna zasnova iz daljnega leta 2006 se je izkazala za prelomno, zakrivila novo zvrst in ponudila izkušnjo, ki je zasvojila ne glede na primitivno tehnologijo." Jaz si ne upam. Na žalost. Dragi razvijalci, dokažite mi, da nimam prav. Prosim.

Najbolj pričakovane igre

Če je že zima zamudila, upamo, da vsaj te igre ne bodo

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Half-Life 2: Episode Two	februar	Valve	PCF 56	Epizodna strelska
Supreme Commander	februar	THQ	PCF 59	Strategija
Test Drive: Unlimited	februar	Atari	PCF 55	Frajersko dirkanje
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	marec	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Heavy Duty	marec	Akella	PCF 54	Strateški boj za svet
Brothers in Arms: Hell's Highway	marec	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska
Enemy Territory: Quake Wars	marec	Activision	PCF 51	Večigralski boj s Stroggi
ArmA: Armed Assault	1. četrtina 07	505 Games	PCF 60	Vojaška simulacija
Crysis	1. četrtina 07	EA	PCF 60	Prvoosebni spektakel
Bioshock	1. četrtina 07	2K Games	PCF 60	Prvoosebna srhljivka
The Witcher	pomlad	Atari	PCF 58	Akcijsko igranje vlog
Alone in the Dark	junij	Atari	PCF 56	Preživetvena tretjeosebna
Tomb Raider Anniversary	2. četrtina 07	Eidos	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Unreal Tournament	poletje 07	Midway	PCF 60	Prvoosebna strelska
Kane&Lynch: Dead Men	zima 07	Eidos	PCF 56	Tretjeosebna akcijska

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformatslo.net

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
▲1	Call of Duty 2
▲2	Need For Speed: Carbon
▲3	World of Warcraft
▲4	Half-Life 2
▲5	Far Cry

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
▲1	Crysis	PCF 60
▶2	C&C 3: Tiberium Wars	PCF 60
▲3	Medal of Honor: Airborne	PCF 50
▼4	Test Drive: Unlimited	PCF 56
▲5	Unreal Tournament 2007	PCF 59

Desno: Osvetljevanje in dinamične sence pristavijo svoj piskrček k napeti in občasno klavstrofobični atmosferi igre.

"Prerešetajte vse ali pa tiho režite vratove"

Brez zanimanja za lastno varnost smo se z igro S.T.A.L.K.E.R. podali naravnost v osrčje prepovedanega območja Černobila. Ker obstaja možnost, da smo kontaminirani, smo prisiljeni ostati tu še kakšno desetletje...

Levo: Dobili smo vpogled v zaključni del igre pri samem betonskem sarkofagu, kjer vojakov in helikopterjev ne manjka.

Spodaj: Z brezglavim streljanjem ne boste rešili vseh situacij. To bi znala biti ena izmed njih.

Vojne frakcij

Po celotnem območju boste naleteli na različne frakcije, s katerimi lahko stopite v zavezništvo. Tu so vseprisotna vojska, tabori razbojnikov in dve sprti skupini zalezovalcev, Freedom in Duty. Lahko se odločite tudi za pot samotnega volka, če ste bolj samotarske sorte.

Ne bodo vsi, na katere naletite, čakali pri miru na svojo smrt. Tale bo.

Anton Bolšakov je vodja zloglasnega projekta *S.T.A.L.K.E.R.* "Vsi razvijalci so v osnovi sanjači," nam je začel razlagati s prav posebnim navdušenjem. To deloma celo razloži, zakaj je bil *S.T.A.L.K.E.R.* tako dolgo v razvoju in zakaj je moral razvojni skupini GSC Gameworld priskočiti na pomoč THQ, da je projekt prišel do cilja. "Če založnik poskrbi za določene stvari, lahko to res pospeši razvoj. Še posebej pri projektu, kakršen je *S.T.A.L.K.E.R.*," dodaja Anton.

Fantje pri GSC so za najnovejšo predstavitev igre *S.T.A.L.K.E.R.* zajeli in zakamuflirali bar v Kijevu. Mi smo bili tam in v nosnicah smo skoraj lahko čutili radioaktivne izotope iz ograjenega območja Černobila. A bilo nam je vseeno, saj smo komaj čakali, da dobimo pred oči najnovejše slike igre. *S.T.A.L.K.E.R.* se je razvijal pet let, od tega je bil vsaj zadnji dve leti redno na seznamih božičnih želja navdušenih igričarjev.

Ko se je datum izida počasi pomikal naprej, se je v skladu s tem dramatično spreminjala tudi zasnova igre, ki je bila v osnovi resnično ambiciozna. "Prvotna zamisel je bila ustvariti igro, katere vsebina bi se ustvarjala povsem naključno, a smo čez čas ugotovili, da je kaj takšnega nemogoče," pravi Bolšakov. GSC je sprva ustvarjal igro, ki bi lahko funkcionirala neodvisno od igralca in v kateri bi lahko tudi računalniško vodeni zalezovalci (Stalkerji) prišli do zaključka igre na povsem enak način kot igralec iz mesa in krvi.

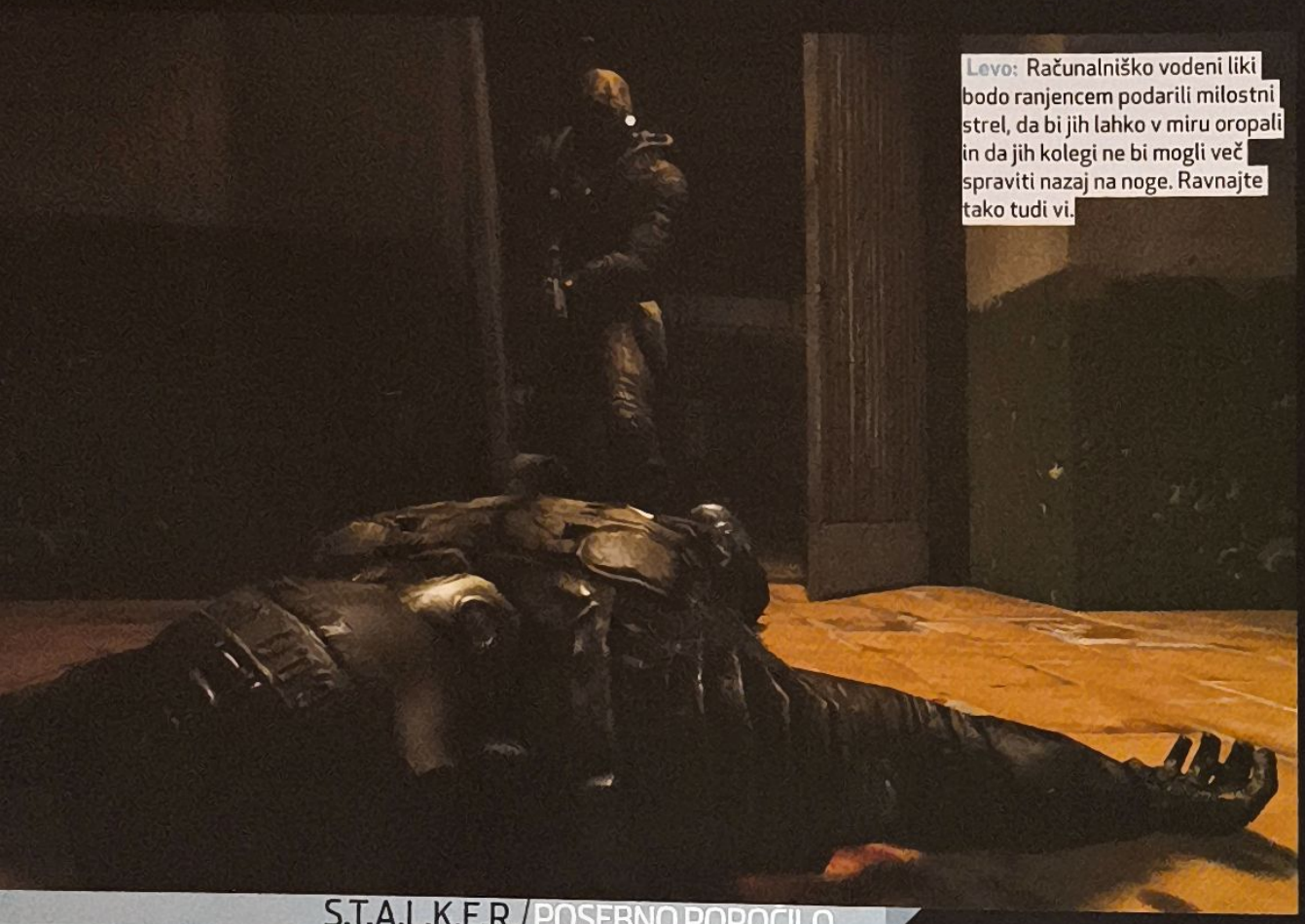
Pravo življenje

""Takrat smo imeli dve možnosti: ustvariti popolnoma skriptirano igro ali pa skušati ohraniti neke vrste simulacijo življenja. Na koncu nam je uspelo najti način, ki združuje obe možnosti." THQ je moral kot založnik umirjati ambicije nadarjenih, ampak premalo izkušenih razvijalcev, kljub temu pa so pri GSC obdržali nadzor nad celotnim projektom. "Večino sprememb smo uvedli v igro člani ekipe. Založnik in producenti niso posebej močno pritiskali na nas, pa še takrat, ko so, učinek posredovanja ni bil velik."

"Je imelo pa po drugi strani velik učinek na tako ambiciozen projekt dejstvo, da nam je manjkalo razvijalskih izkušenj. Zaradi tega smo morali občasno opustiti kakšno prvotno idejo, kot je bila recimo zamisel, da bi lahko računalniško vodeni liki sami, neodvisno od igralca, končali vse pomembne naloge. A večina sprememb se je izkazala za pozitivne. Reči moram, da je sam občutek ob igranju ostal enak in da sam temeljni koncept igre ni izgubil ničesar."

> "Prvotna zamisel je bila ustvariti igro, katere vsebina bi se ustvarjala naključno, a smo čez čas ugotovili, da je to nemogoče"
>
> **Anton Bolshakov, Vodja projekta**

Srce igre *S.T.A.L.K.E.R.* je še vedno impresivna simulacija življenja, ki sliši na ime A-Life. Ta del programa nadzira obnašanje in želje okoli 1.000 likov in pošasti, ki naselju-



Levo: Računalniško vodeni liki bodo ranjencem podarili milostni strel, da bi jih lahko v miru oropali in da jih kolegi ne bi mogli več spraviti nazaj na noge. Ravnajte tako tudi vi.

"Kateri konec vas bo pričakal, je odvisno od vaših odločitev"

Anton Bolshakov

jejo 30km2 veliko predstavitev prepovedanega območja Černobila, regulira globalne odnose med njimi, naseljevanje pošasti in migracije. Vse frakcije v igri, vključno z živalskimi vrstami, se premikajo po svetu in dinamično reagirajo na dogajanje okoli sebe, ne da bi vi pri tem kakorkoli posredovali.

To je tisti del vsebine igre, ki se še vedno ravna po osnovni zamisli igre. V pogovorih z različnimi liki boste dobili različne naloge, ki so zelo odvisne od tega, kaj se dogaja znotraj sveta igre. Če se je denimo skupina volkov lotila tabora zalezovalcev, vas bodo ti morda prosili, da jim pomagate.

Črni Černobil

Če ste kadarkoli igrali fenomenalen *Fallout* (in če niste, takoj spravite svojo rit do najbližje štacune in zahtevajte svoj izvod!) potem gotovo razumete naše navdušenje, ko smo prvič zlezli v kožo glavnega lika in zaigrali *S.T.A.L.K.E.R.* od začetka. Zbudite se na obrobni trgovski postaji, kjer vam družbo delata le dlančnik in eno samo sporočilo, ki pravi, da morate ubiti Strelca. Kdo to je in zakaj ga želite pospraviti, je ravno tako nejasno, kot je nejasno, zakaj ste mislili, da bo sprehod v hudo radioaktivno zapuščeno območje dobra ideja. Na tak način vas igra sili v to, da sami raziščete celotno zgodbo tega območja.

Bolšakov nam pove, da obstaja sedem različnih zaključkov igre: "Naredili smo pet napačnih koncev in dva prava. Kateri konec vas bo pričakal, je odvisno od tega, kako igrate in katere odločitve ste sprejemali."

"Igralec ima na voljo glavno zgodbo in sekundaren zaplet, poln skritih nalog in ugank. Če se igralec striktno drži le osnovnega zapleta in ne razmišlja o številnih dodatnih namigih, bo prišel do enega izmed napačnih koncev. Če pa se bo zavzel za namige in iskal rešitev sekundarne zgodbe, bo lahko prišel do enega izmed dveh pravih zaključkov igre."

Vzdušje med igranjem je tako napeto, da ga boste okusili na jeziku. Še posebej na začetku, kjer vas bo strašilo tudi nenavadno rastlinje igre. Simulacija A-Life veliko pripomore k napetosti, saj nikoli ne boste mogli vedeti, kje vam bodo mutanti skočili za vrat. Zaradi tega je daljnogled pomemben del vaše opreme za preživetje, saj boste z njim lahko dobro pregledali teren, preden se boste podali na pohod.

Daljnogled in vsi ostali pripomočki vam bodo prišli še kako prav pri opravljanju nalog, ker lahko vsako končate na povsem samosvoj način. V eni izmed začetnih nalog boste denimo morali vzeti podatkovni ključ enemu izmed ujetih zalezovalcev. Lahko boste jurišali nadenj v spremstvu ostalih zalezovalcev in ga prerešetali, se podali do

Življenjski nauki

A-Life nadzira vse vidike obnašanja prebivalcev območja

1 **Zalezovalci** Ko ne bodo delovali z vami ali proti vam, bodo ostali zalezovalci postopali po območju z lastnimi nalogami v glavah, se pogovarjali med seboj, jedli bodo, ko bodo lačni, in spali, ko bodo utrujeni.

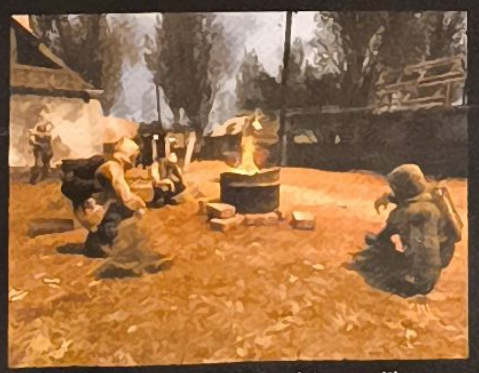
2 **Pošasti** Tudi pošasti v območju spijo, ko je to potrebno, ko pa postanejo lačne, se podajo na lov za hrano. Zanimivo pri tem je, da bodo jedle tudi trupla in tako "čistile" svet v igri.

3 **Globalna politika** Simulacija ne nadzira samo posameznikov, ampak obvladuje tudi odnose med različnimi frakcijami in skupinami zverinic. Če je denimo tabor zalezovalcev zbrisan z zemljevida s strani nasprotnikov, bodo njegovo ozemlje morda zasedli razbojniki ali trop mutiranih volkov.

njega sami, se pritihotapili do njega in ga rešili, ali pa mu hladno prerezali vrat in ukradli podatke, ne da bi kogarkoli zaradi tega zbujali.

"Postopoma ima igralec vedno večjo svobodo gibanja. Tako bo spoznaval vedno večji del igre, se naučil, kje in kako lahko zasluži denar, kje se trguje in kako lahko poišče novo nalogo, s katero se bo pomaknil globlje v zgodbo."

Zadevo bo treba še malo uravnotežiti, preden pride na police trgovin. Strelski boji so bili občasno konkretno pretežki, slišali pa smo tudi govorice, da bodo zunanja območja dobila novo obleko v obliki tekstur precej višje ločljivosti, kot so bile tiste, ki smo jih videli na predstavitvi. Celostno gledano pa moramo priznati, da je ambiciozna igra izpred petih let še vedno tu in da so bili naši strahovi, da bodo živi svet zamenjale skriptirane sekvence, povsem neupravičen.



Simulacija življenja A-Life nadzira vse like v igri, ko ti ne sodelujejo v kateri izmed misij.

Simulacija A-Life deluje dobro, hrošči so zelo redki in če bodo programerji zmečkali še te, se lahko že danes z našim dovoljenjem začnete navduševati nad igro *S.T.A.L.K.E.R.* Tudi mi se že slinimo, čeprav je lahko to tudi posledica izpostavljenosti radioaktivnosti. ¤ PCF

Anomalije

Poleg mutantov so eden večjih problemov območja tudi številne radioaktivne anomalije. V svojem žepu nosite več manjših priprav, s katerimi lahko te anomalije raziščete. Vsaka povzroča kaj drugega in če se jih boste lotili s pravega konca, boste lahko našli dragocene materiale ali pa se mimo njih prebili do nedostopnih predelov.

Tvoja misija je...

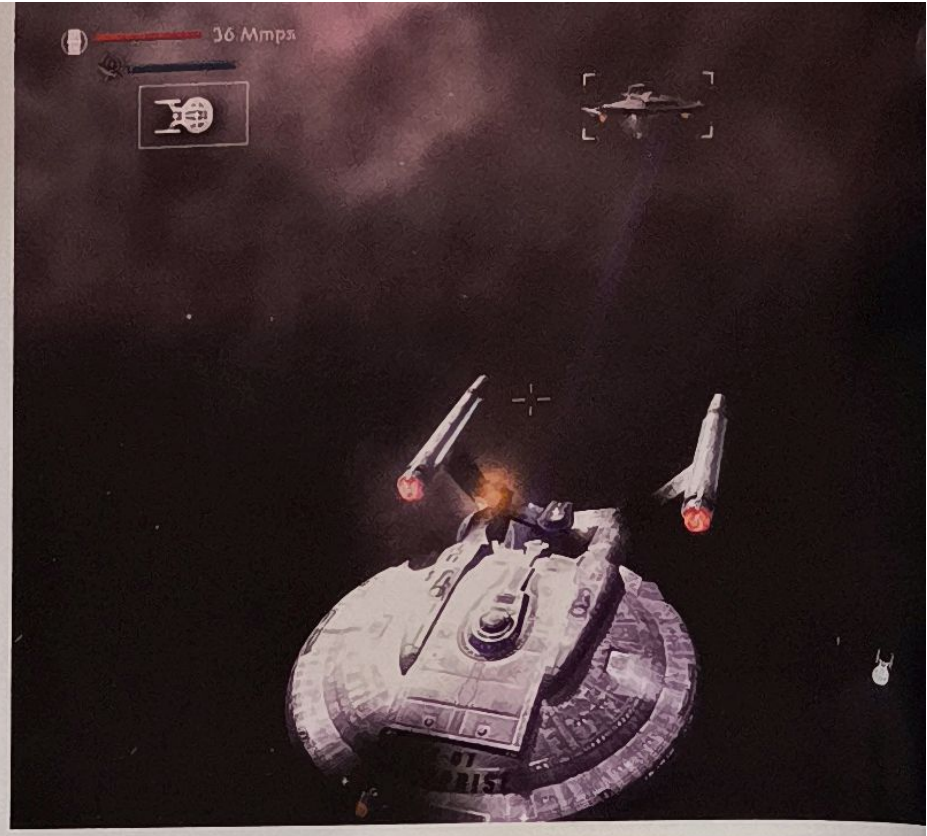
"Misije bi lahko razdelili na tiste, ki temeljijo na zgodbi, sekundarne in naključno ustvarjene. Prve vas bodo peljale vedno bližje k razrešitvi uganke Območja, sekundarne in naključno generirane pa vam bodo pomagale bolje spoznati svet, v katerem ste, se prilagoditi na nov način življenja in seveda tudi zaslužiti nekaj denarja. Naloge se zelo raznovrstne: iskali boste izgubljene artefakte, eliminirali določene zalezovalce in pomagali svojemu klanu zmagati v vojni z usmrtitvijo ključnih ljudi nasprotnega klana." Pri GSC se trudijo poskrbeti, da v nobeni nalogi ne bo kritičnih likov, katerih smrt bi vam lahko preprečila razpletanje glavne zgodbe. To seveda pomeni, da se lahko nalog lotite na kakršenkoli način si vaše radioaktivno srce poželi.

"Obstajajo tako preproste kot tudi kompleksne misije, kjer način reševanja nalog vpliva na svet v prihodnosti, denimo s spremenjenim medsebojnim odnosom skupin zalezovalcev."

Če skupina izgubi svoj nadzorni stolp, se lahko spremeni ravnotežje celotne igre.

Naslednji mesec: Od zelo blizu si bomo pogledali Quake Wars

Borgi. Ne bi se znali zabavati, pa če bi asimilirali cirkus.



Galaktična vlečna služba priskoči na pomoč.

Taktični zemljevid omogoča 2D pregled celotnega bojnega področja.

IZID/ŽE IZŠLO

Star Trek Legacy

Kje so tiste (zvezdne) stezice, ki so včasih bile…

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Bethesda Softworks
- **Razvijalec** Mad Doc Software
- **Večigralstvo** Internet, LAN
- **Na spletu** startrek.bethsoft.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Če bi stali na Marsu in dogajanje spremljali od daleč, bi se *Star Trek Legacy* zdel kot zmagovita kombinacija: akcijska igra bojevanja v vesolju, izdana v čast 40. obletnice najbolj slavne in popularne znanstveno-fantastične franšize (če smo pikolovski, je bila obletnica sicer lani). Čista nirvana za sestradane trekkije torej, ki si zadnja leta zaradi hudih odtegnitvenih simptomov niso želeli nič drugega, kot da bi se zleknili v poveljniški stolček, vključili pogon warp, poiskali prvo klingonsko ladjo in njenemu kapitanu zabrusili, da ima njegova mama ravno čelo.

Le da je pogled z Zemlje nekoliko drugačen… *Star Trek Legacy* ubere zanimiv pristop – znotraj enoigralske kampanje, ki je razdeljena v 15 misij, združi vsa obdobja zgodovine Star Treka: od *Enterprise*, originalne serije in *The Next Generation*, vmes pa navrže še reference na *Deep Space Nine* in *Voyager*. Žal pa se je duh, zaradi katerega je postal Star Trek tako priljubljen, v brezpotjih vesolja izgubil neznano kam. Večina misij je namreč sestavljena iz naslednjih elementov: poleteti morate v novi sektor in – ka-bum! – na prafaktorje razstreliti vse Romulane, Klingone in Borge v vašem vidnem polju. Hej – koga pa še zanimajo preživete ideje, kot so diplomacija, intergalaktično sodelovanje, znanstveno raziskovanje in prizadevanja za mir!? Morda se motimo, toda ali niso vrli kapitani Federacije pred uporabo torpedov poskušali najprej izčrpati vsa miroljubna sredstva? Naloge postanejo za spoznanje bolj pisane v dobi Next Generation, kjer v šolnih kapitana Picarda nadzirate planetarne evakuacije in branite planetarni sistem pred nevarnimi asteroidi. Ker pa igra med misi-jami ne ponuja možnosti shranjevanja, se vam bo pogosto dogajalo, da boste morali zaradi napake v zadnjih 15 sekundah vso zadevo ponoviti od začetka. Za ljubitelje Treka bodo najboljša plat igre nedvomno natančni modeli ladij iz vseh obdobij od Archerjeve NX-01 pa do Picardove Enterprise D in E.

Zato pa bo njihovo veselje bliskovito izpuhtelo, ko jih bodo poskušali krmiliti. Jekleni živci in mirna roka vam ne bodo prav nič pomagali, ko boste poskušali vašo floto ladij pripraviti do tega, da bi delovale kot povezana enota, saj se bodo v več kot polovici primerov na vaše ukaze enostavno požvižgale, premikanje ladij pri polni impulzni hitrosti pa je tako počasno kot polž, ki bo ravnokar dobil mlade.

Kljub nekaterim avtentičnim grafičnim učinkom, kot so impresivne eksplozije in sledem pogona warp, nas ni presunila niti grafična podoba igre: modeli planetov so v primerjavi z ladjami veliko premajhni, sistem trkov pa je naravnost žaljiv za razum videti ladjo, ki se elegantno odbije od površine planeta, ne da bi pri tem utrpela kakršnokoli poškodbo, pokvari še zadnji ščepec vzdušja. Edina točka igre, ki ji pri mili volji ne moremo ničesar očitati, je zvok. Zvočni učinki eksplozij, fazerjev in transporterjev so reprodukcije origi-nalnih zvokov iz serije, odlično glasovno igranje vseh petih kapitanov pa igri pa doda avtentičnost, brez katere bi klavrno pogorela. Do neke mere jo rešujeta tudi večigralski način in način Skirmish, v katerem lahko končno pilotirate tudi klingonske, romulanske in borgovske ladje.

Star Trek Legacy je kljub očitnemu potencialu nedokončan izdelek, ki ga bodo čez čas morda izboljšali popravki in napori modifikatorske skupnosti. Do takrat pa imejte odprte klicne frekvence. Qapla'! ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 2,6GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3,2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

✓ Glasovno igranje ✗ Nadzorni sistem
✓ Večigralski način ✗ Omejeno shranjevanje

Tragično zgrešena priložnost, ki postreže s strateško banalnimi spopadi v vesolju in zmaliči osnovno idejo Star Treka.

53

Zabavnejši del biatlona. Če zadenete kokoš, dobite bonus. Šala.

Občutek hitrosti pri bobu je enkraten.

Grafična lepota scene je obratno sorazmerna z njeno bližino vašim očem.

IZID/ ŽE IZŠLO

Winter Challenge

Aljoša je zadnji up slovenskega smučanja. Mislili smo že, da smo dosegli nižek, ampak ravnokar je bil presežen...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Cyanide
- **Razvijalec** Dancing Dots
- **Večigralstvo** LAN, Internet
- **Na spletu** www.dancingdots-studio.com

Igra *Winter Challenge* vas ne bo vrgla na rit z inovativnostjo. Gre pač za zbirko šestih zimskih športnih disciplin: smučanje, bob, skoki, smučarski tek, biatlon in nordijska kombinacija. A takšne igre so pri publiki vedno vžgale, zato Dancing Dots ne moremo očitati, da v razvoj niso vpregli domišljije. Navsezadnje predstavlja ta zvrst enega bolj zabavnih načinov druženja za računalnikom. "Umakni se, da ti pokažem, kako se to dela!" in pa "Stari, gajbo stavim, da ne popraviš mojega rekorda!" sta samo dva klasična stavka, ki se redno znajdeta na jezikih prisotnih na zabavnih igričarskih seansah ob tovrstnih športnih igrah. Starejši igralci se bodo spomnili legendarnega *Decathlona* in k zgornjima stavkoma dodali še tega: "Hudiča, spet si zlomil igralno palico!"

No, danes zlatih medalj v športnih simulacijah ne služimo več z besnim suvanjem igralne palice in *Winter Challenge* prevzema ta modernejši in zapestju prijaznejši pristop. Sicer se igra večkrat ne more odločiti, ali bi raje videla, da uporabljate miško ali tipkovnico, ampak to ji bomo deloma oprostili. Ko enkrat ugotovite, da s tipkovnico pri biatlonu podirate civiliste namesto tarč in da miška pri skokih ni najbolj posrečena izbira, se s tem ne boste več ukvarjali. Tudi mi se ne bomo. Tehnično gledano je igri videti, da na njej ni delala ekipa petdesetih vrhunskih digitalnih umetnikov. Grafično je zadeva sicer sprejemljiva, ampak nikakor ne navduši. Preveč je z objekti nenaseljenih predelov, gledalci so nadležne gor-in-dol poskakujoče 2D sličice, teksture so nenatančne, meniji bi potrebovali dotik boljšega oblikovalca, ampak to v naših kriterijih nikoli ni bila najpomembnejša plat izdelka. Veliko več smo vedno dajali na igralnost.

Hitrejša kot je disciplina, bolj zabavna je.

In s to ni nič narobe. Vsaj nič večjega. Sicer bi bilo potrebno marsikatero disciplino še pošteno izpiliti, ampak v osnovi so skoraj vse igralne. Edina izjema je tehnični del smučanja. Medtem ko smuk in superveleslalom zaznamuje odličen občutek za hitrost, je slalom povsem zgrešeno zasnovan. V dosedanji karieri nismo presedeli malo uro za računalnikom in "nažigali" igre vseh vrst, vseeno pa nam nobena pridobljena veščina ni pomagala v prvih nekaj deset poskusih uspešno izpeljati slalomske proge. Ko pa smo končno vklopili Silo in pripeljali do cilja, je bil naš zaostanek za konkurenco nesmiselno velik. Če vas zanima samo alpsko smučanje, se raje ozrite v smeri igre *Ski Racing 2006*. Še kratke pripombice glede ostalih disciplin, ki bi lahko koristile razvijalcem, če bi ti brali *PCFormat*: skoki so malo preveč poenostavljeni, smučarski tek ima tendenco postati dolgočasen, marsikje pa manjka občutek, da ne tekmujete sami. Vse pohvale si zasluži sistem tekmovanj. Izbira je zares pestra in če avtorjem oprostimo dejstvo, da jim finančno stanje ni omogočalo uporabe pravih imen tekmovalcev, bi težko iz glave ustrelili kakšno izboljšavo. Lahko se lotite igranja kariere, kjer postopoma izboljšujete svoje sposobnosti, lahko prevzamete celotno reprezentanco ali pa se pomerite v enem izmed načinov za več igralcev. Odlično.

Winter Challenge je dovolj zabavna reč, da bo preživela nekaj časa na trdem disku. Na žalost ima veliko s tem opraviti žalostno dejstvo, da dobrih športnih iger za PC grozljivo primanjkuje. Ni čudno, da gre slovenska smučarija v maloro, ko pa mladina nima kje trenirati. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

✓ Zimske radosti ✓ Igranje kariere
✗ Grafično revna ✗ Nedodelana

Če bi bila ta zvrst iger zastopana enako dobro kot strelske igre, bi bila končna ocena gotovo nižja.

71

Molža prašiča je v igri za odtenek boljša ideja kot v resničnem življenju.

IZID/ ŽE IZŠLO

Rayman Raving Rabbids

Zajčji golaž, pečenka in porcija pireja servirani po arkadno. Odpuljena zbirka iger

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Ubisoft
- **Razvijalec** Ubisoft
- **Na spletu** www.raymanzone.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

Pravzaprav je bil že skrajni čas, da se odpuli še zajcem. Po norih kravah in peripetijah okoli pokašljevanja labodov, so prišli na vrsto še majhni kožuhasti štirinožci. Da se v teh primitivnih ljubkih bitjih preprosto mora skrivati nekaj sadističnega, so ugotovili že avtorji serije *Sam & Max*, po novem pa se bo s to zalego, moral spopasti še Rayman.

Ko ga zmotijo na pikniku s starimi znanci, se Rayman znajde v kar se da neprijetni situaciji. Odloči se, da bo tej invaziji storil konec. Kar je res laže reči kot storiti, saj je teh zobatcev na tone. In da bi bilo vse skupaj še privlačnejše, zajci ubožca (vas) zaprejo ter ga silijo v zaporedno nažiganje bebavih mini-iger, kar bo, kot se kasneje izkaže, trajalo ure in ure. Vsaka izmed teh iger je unikatna in logično mahajoče pogojena. To ne bi bilo nujno slabo, če ne bi igrali z miško in tipkovnico. Veliko bo dirkanja, klofutanja zajcev, plesa, metanja krav, molže prašičev in še česa, pri tem pa bosta zaposleni desna in leva roka. Vidite, zakaj bi bilo bolje imeti v rokah fantastičen nadzorni nunčak konzole Nintendo Wii? Ne gre za to, da je različica za PC popolnoma neigralna, a kljub temu vas ne bo toliko zaposlila in navdušila, kot bi vas znala tista, namenjena konzoli Wii.

Raymana pa rešuje humor. Zajci so vseh oblik in napadalnosti, od ljubkih, do takšnih, ki so videti kot terminatorji z nagobčniki. Vsi pa imajo eno skupno točko: odlično so zasnovani. Bodisi debilno gledajo bodisi skačejo okoli kot na vzmeteh, ko pa se oglašajo, pri tem cvilijo. In tega ropotanja bo za več kot 70 iger! Ki jih med drugim lahko zaigrate tudi v družbi največ treh prijateljev ali pa solo odklepate razne priboljške, kot so oblačila, nova glasba in podobno. S temi stvarmi se lahko kasneje pozabavate v svoji celici (tam dobite tudi ponoven dostop do že prežvečenih stopenj), kamor se vrnete ob koncu "delovnega dne". Tega konca ne boste uzrli, če vsak dan uspešno ne opravite vsaj treh od štirih danih preizkušenj ter si tako zagotovite dostop do finalne preizkušnje dneva. Zajci bi seveda radi videli, da bi vas v areni poteptali, a tako težka igra vseeno ni, da je ne bi bili sposobni obrniti, če niste resneje hendikepirani.

Poleg načina igranje zgodbe vam bo na voljo tudi točkovni način, kjer lahko vse igre iz prejšnjega dela zaigrate še neštetokrat ter se podite za podiranjem lastnih ali prijateljevih rekordov. A veliko tega preigravanja vseeno ne bo, ker so si nekatere igre na las podobne, razlikujejo se le v nekaterih podrobnostih, ki jih morate opraviti. S to hibo se boste spopadali že prej, ko se bo glavna zgodba prevesila v drugo polovico, saj se bo vse skupaj pričelo vleči bolj kot stekel polž in jara kača v ljubezenskem objemu.

Grafično je igra na PC-ju boljša kot na konzolah, še posebej, če si lahko privoščite in privijete ločljivost na več kot 800x600, ne pričakujte pa blazne tehnologije, ki bi tičala zadaj. Gre za preprosto igro, s preprosto podobo in nekaj luštnimi podrobnostmi. Če drugega ne, je precej cenejša od tiste, ki so si jo privoščili lastniki Wiijev, in če ste pripravljeni malce trpeti zaradi nadzornega sistema, se vanjo splača vsaj pokukati. In pobiti nekaj deset, sto, tisoč, milijon zajcev... Nam je slednje ušlo? ¤ PCF

Zakaj zajci pomarančni sok najraje srkajo skozi očesne jamice, ostaja skrivnost.

Kdo je bolj nor: krava ali zajec? Tekma bo dolga in krvoločna.

PCFormat Ocena

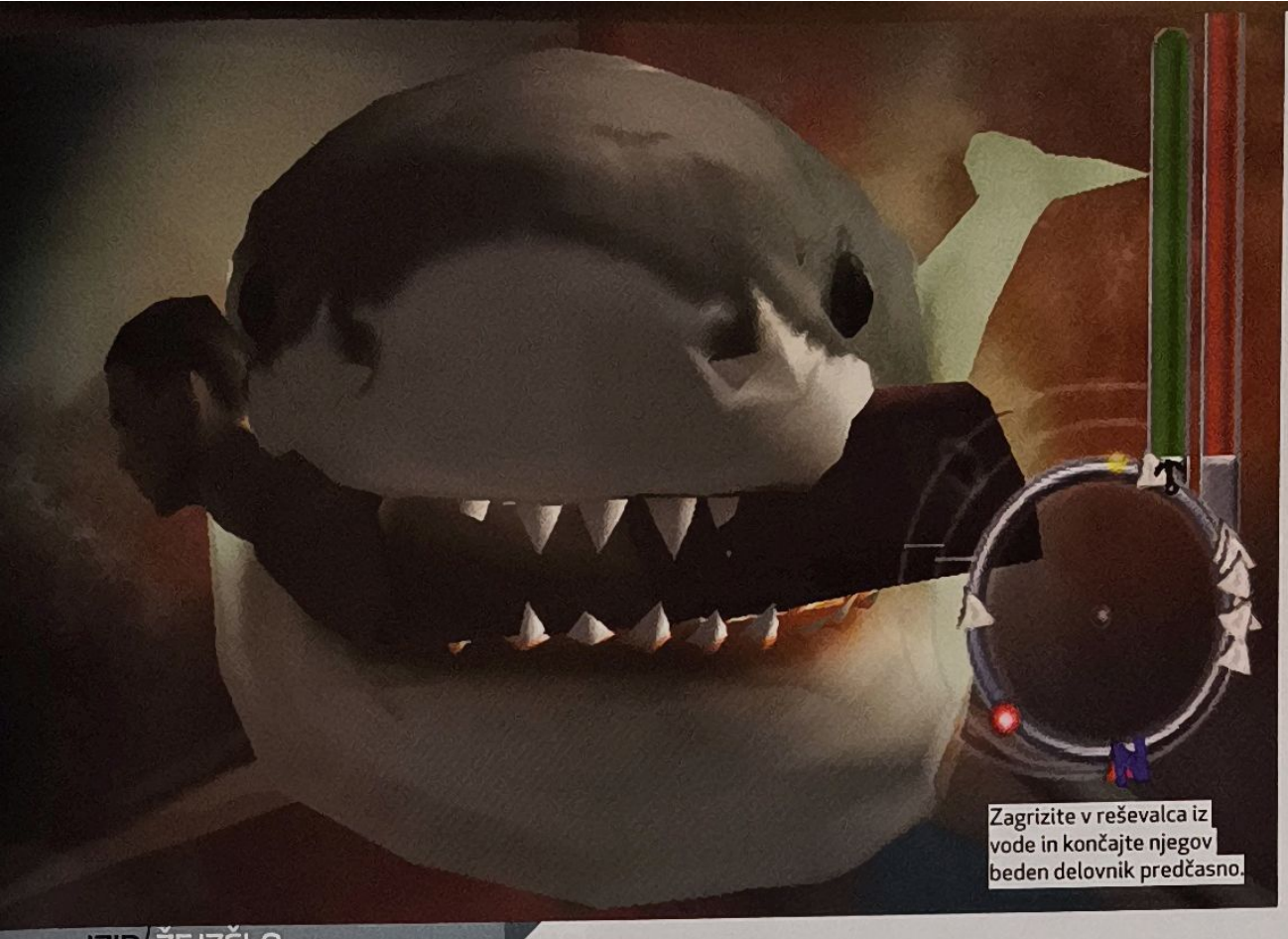
Min 1GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D kartica

Opt 2,5GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D kartica

- Odbita in humorna
- Na tone zajcev
- Mnoštvo mini iger
- Igranje brez nunčaka smrdi
- Ponavljanje iste pesmi
- Občasno sesutje igre

Žal se različica za PC ni tako dobro obnesla kot tista za Nintendov Wii, a to kvečjemu le zaradi odličnega nunčaka.

68



Zagrizite v reševalca iz vode in končajte njegov beden delovnik predčasno.

IZID/ ŽE IZŠLO

Jaws Unleashed

Kontrapunkt klasične gonje proti ribam zaplava v plitvino...

Ugrizni me

Pa ne nežno. Misije v igri so... khm... dobro, najbolje se boste z njimi seznanili že kar na začetku igre, ko boste morali uničiti tri naftne ploščadi. Prežvečite nekaj potapljačev v kletkah, sunite zarjavele torpede iz potopljene podmornice, odvlecite jih proti ploščadi in lansirajte. Bum, tresk, naloga opravljena. Zakaj neki bi morski pes to storil, sprašujete? Sprašujete preveč.

Kdo bi si mislil, da bi 8-metrski plenilec, ki mu ni para, svoje življenje posvetil ekologiji in se boril proti uničevalcem okolja? Lepo.

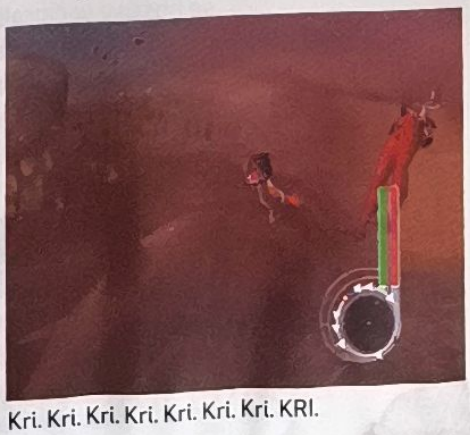
OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** THQ
- **Razvijalec** Appaloosa Interactive
- **Na spletu** www.jawsthegame.com

Najbolje, kar se ti kot razvijalcu lahko zgodi, ko želiš na svetlo bo dneva splaviti igro, narejeno po filmski licenci, je to, da ti pri preoblikovanju zadeve dajo proste roke. In še Spielberg osebno se najverjetneje ne bi preveč pritoževal, če bi mu na tak način kapnil kak evro več v blagajno, čeprav jih tam leži že toliko, da jih povprečna osemčlanska družina niti približno ne bi bila sposobna zagoniti v nekaj generacijah.

Jaws Unleashed ni nič drugega kot otrok divje ljubezni med *GTA* in *Ecco the Dolphin*, kar vas pravzaprav ne bi smelo preveč presenečati, glede na to, da gre za istega razvijalca - Appalooso. Fantje so se očitno specializirali za ribje dogodivščine, tokrat pa je namesto sesalca v glavni vlogi zaživela pošast, kateri nikoli ne zmanjka zob v gobcu in zazna vaš podvodni prdec na 40 kilometrov. Gospe in gospodje – predstavljamo vam velikega (in lačnega) belega morskega psa.

Vloga tega ostudneža je že milijone let popolnoma ista in ne pričakujte, da se bo v igri kaj dosti razlikovala od pohabljenja, pobijanja in žvečenja domala vsega, na kar boste utegnili skozi dogodivščine naleteti. To lahko postorite na raznolike načine, tudi takrat, ko boste še bolj majhni. Z žrtvijo se je moč poigravati: odgriznite podplat tu, sunite iz vode ubožca tam in vlecite ga skozi vodo, pri tem pa opazujte, kako bo krvavel kot tjulenj brez zadnjice. Igračkanje za sadiste.



Kri. Kri. Kri. Kri. Kri. Kri. Kri. KRI.

Resno, to je igra, ki jo želite v dar pokloniti resnično bolnemu otroku. Govorimo seveda o sociopatski bolezni, ne o ptičji gripi. Kadar se ne boste poskušali zaposliti s katero izmed nalog, ki vam jih igra nudi, se lahko zalotite v križarjenju okoli otoka Amity. Tu bo precej primerkov človeške rase, ki znajo tako ali drugače plavati, kot tudi izletnikov po jahtah in drugega živeža, primernega za prigrizek ali dva. V nasprotju s tem debilnim početjem pa so misije še vedno ekološko usmerjene. Ne boste ravno objemali dreves ali se z verigo priklenili na uplinjač atomskega reaktorja, boste pa vsekakor zelo angažirani v uničenju ladje, ki prevaža strupene odpadke, rafinerije in skupine naftnih ploščadi, še preden se boste prigrizli do drugega polčasa igre. Gre za logično nadaljevanje *Ecca*: morski pesjan je eko-bojevnik, ki se ponaša z velikimi zobmi namesto s prijetnim regljajočim zvokom, ob katerem bi omedlevale meduze.

Ne gre ravno za linearno plutje proti cilju, tako da se pripravite na kar nekaj nemirnega poplesavanja na površini vode. Riba je sicer animirana dovolj dobro, je pa okolje na računalnike prenesено naravnost iz različice za konzole, zatorej ne pričakujte ničesar modernejšega. Vseeno pa obstaja občutek, da bi bilo z lepšo podobo vse skupaj užitnejše, najsi gre za ljudi ali druge rekvizite na sceni. Glodanje človeka bi lahko bilo precej izbljuvke na kotičke ust privabljajoče kot je zdaj, ko je vse skupaj videti slabše kot rižota v vojski. Pričakovali smo vsaj približek gnusa, ki ga lahko doživite, če od bliže pogledate povoženega ježa, kaj bi šele dali za to, da bi to bilo podobno mačkonu, raztegnjenemu čez oba vozna pasa... Igra se dolgo ne bo držala, omejena je na le določen krog odštekancev, zato jo preizkusite le, če se v vaši bližini trenutno ni igre, ki ste jo obrnili vsaj že trikrat ali če ste preprosto zaljubljeni v te gravže. Bo pa zbledela takoj, ko boste obrnili kampanjo. Dejstvo. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1GHz, 128MB RAM, DX8 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, DX8 3D kartica

✓ Bodi ribak! ✓ Radostno nasilje
✓ Ekološko osveščena ✗ Grafični spodrsljaji

Briljantna ideja žvečenja naivne človeške rase. Če ste za take hece. Ne pričakujte pa kaj dosti inteligentnega reševanja ugank.

72

IZID/ŽE IZŠLO

Phantasy Star Universe

Elegantna porcija sekanja in mlatenja

Pred nami je tokrat težka naloga: predstaviti pravo zmes protislovij. Razvijalci *PSU* so najbrž menili, da se jim je porodila genialna ideja: posodobimo njeno predhodnico, *Phantasy Star Online*, za novo generacijo, hkrati pa okus igre ponudimo igralcem, ki radi solirajo. Rezultat je igra, razdeljena v dva samostojna dela, in sicer enoigralsko kampanjo in večigralsko igro, problem pa je v tem, da nobenemu ne uspe pustiti kaj več kot mlačen vtis.

Phantasy Star Universe, ki je poleg različice za PC izdana tudi za konzole, je mešanica domišljijskih in znanstvenofantastičnih elementov, ki strukturo RPG začini s spopadi, značilnimi za akcijske igre, tako da v njej sekate po nezemljanih in zmajih z meči *in* laserji. Njena najbolj čudaška in najbolj impresivna nedoslednost pa je v tem, da je kljub vsemu povedanemu popolnoma banalna.

Če ste se nadejali nove, vznemirljive igre MMORPG, lahko iz predala povlečete prevelike plastične solze, ki krasijo obraze likov iz japonskih risank, in si jih stoično prilepite na lice; nova igra MMO namreč nikakor ne bi škodila Xbox 360 in Playstation 2, na PC-ju pa ima *Phantasy Star Universe* mogočne tekmece po vzoru *Warcraft*, zaradi česar je popolnoma nepotrebna in odveč.

Nobene iskrice življenja

Največ problemov izhaja iz prizadevanja *Phantasy Star Universe*, da bi pokrila vse baze, za tak pristop pa so se najbrž odločili zaradi omejenega števila lastnikov PS2 z dostopom do interneta. Enoigralski način igre je tisti, ki v bistvu najbolj razočara, v njem pa nadzirate malce plašnega novinca Ethana Weberja, ki se po nepričakovani invaziji spor iz vesolja neodločno pridruži posebnim policijskim silam, ki skušajo pred popolnim uničenjem ubraniti prebivalce treh planetov v sistemu Gurhal. Skozi 12 poglavij, ki so nabito polna dialogov in vmesnih sekvenc, se boste prebili v 25 urah, kljub temu pa se ne boste mogli znebiti občutka, da igrate igro MMO sami. Okolja so velikanska, prazna in nezanimiva, teoretično preprosti procesi, kot sta nakupovanje in izdelava različnih predmetov, so nepotrebno zapleteni, celoten sistem napredovanja po stopnjah pa je nesmiseln, saj se v vsakem primeru podajate na potovanje po vnaprej položenih in neštetokrat prehojenih tirih. Sama vsebina je najhujša vrsta obrabljenih klišejev iz japonskih iger RPG, stopnje pa so spektakularno dolgočasne, sestavljene iz neskončnega blodenja po temnicah, utrudljivih sekundarnih ciljev in mlatenja sovražnikov, ki ne kažejo nobene sledi inteligence. Za nameček vsak planet ponuja le peščico misij, od katerih je večina le ponovitev prejšnjih z nekoliko bolj zahtevnimi nasprotniki. Kampanja prav tako trpi zaradi slabih odločitev, kot so nemožnost začasne ustavitve igre, kljub temu da jo igrate sami, pa tudi točke, na katerih lahko igro shranite, so posejane precej na redko. Nadzorni sistem očitno zelo hudo trpi zaradi neposrednega prenosa s konzole, zato se boste prisiljeni sprijazniti z nenavadnimi in nelogičnimi kombinacijami tipk na tipkovnici.

Približno enako zoprno pa je, da se glavni adut *Phantasy Star Universe*, MMO plat igre, obnaša kot nekakšna šibka stranska veja enoigralskega načina. Zgodba in bežen občutek doslednosti pripovedovanja, ki ju ponuja način Story, popolnoma splahnita v načinu Network, ki daje vtis, da je nekdo zgolj zbral modele zgodb in stopenj ter iz vseh elementov, ki jih je dobil na mizo po liniji najmanjšega odpora zakuhal možnost online igre. Toda čeprav postane bojevanje po enakih, ponavljajočih se temnicah z ne preveč inteligentno UI v enoigralskem načinu hitro dolgočasno, je enako početje v družbi vaših pajdašev za spoznanje bolj prijetno. Skupine so večigralskem načinu omejene na 2 – 6 igralcev, vendar igra tudi na tem področju ponuja presenetljivo malo nalog in misij. Vaš lik lahko ustvarite z izbiro ene izmed štirih humanoidnih ras in prilagodite njegov videz in opremo, tako da ustreza vašemu individualnemu stilu, kot je to pač navada pri tovrstnih igrah. Nato pa nastopijo težave, saj vam kljub (skopim) vodičem ne bo najbolj jasno, kaj morate pravzaprav početi.

Kdo, kje, zakaj?

Medtem ko se boste v prvi uri enoigralskega načina po infiltraciji spor na vašo vesoljsko postajo spopadli z nezemljani, se boste v večigralskem načinu usedli na vlak, ki vas bo popeljal do zaslona za izbiro misije. Tukaj se lahko odločite, ali se boste podali v nezavarovani prehod ("Unsafe Passage"), ki je v resnici nevaren tunel, poln nezemljanov. Nato se lahko udeležite bitke za hrano ("Fight For Food"), ki je primeren naslov le pod pogojem, da "za hrano" nadomestite z "v napol zasutem hodniku, polnem barab". Zgodba MMO je pogosto le izgovor za akcijo, obenem pa je tudi povsem absurdna in nakazuje popolno pomanjkanje

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** SEGA
- **Razvijalec** Sonic Team
- **Večigralstvo** Absolutno
- **Na spletu** www.phantasystaruniverse.com
- **Povejte svoje** www.pcformatslo.net/forum

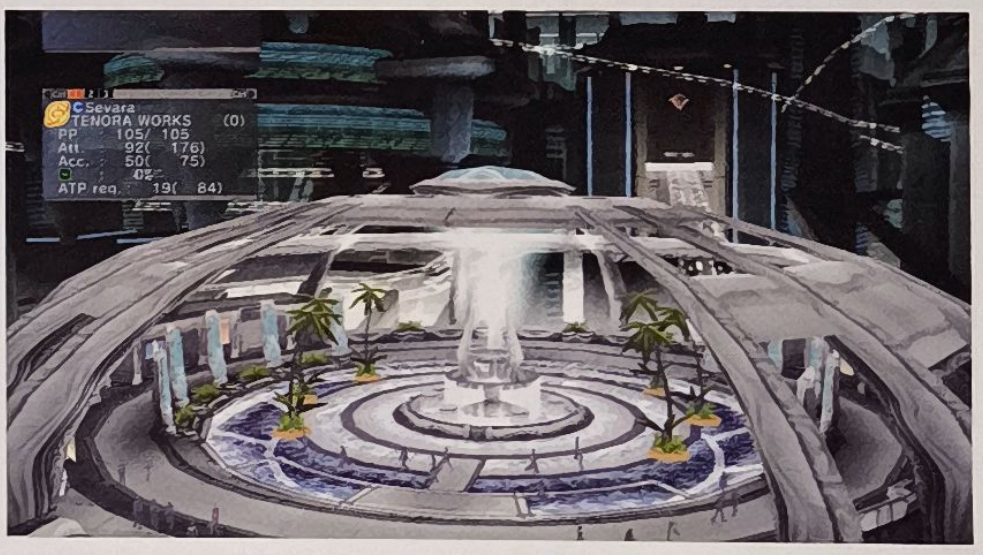
SPEKTAKEL

1 Takšni čudoviti učinki označujejo napade, na višjih stopnjah pa postanejo naravnost absurdni. 2 Klepetje omejen na takšno delanje oblačkov z usti, za junaške enovrstičnice pa lahko dodate tudi vaš portret. 3 Pohajkovanje po planetu je ravno tako omejeno kot hodniki začetne vesoljske kolonije. Ne pustite se pretentati. 4 Pošasti so dobro oblikovane, škoda je le, da jih v igri ni prav veliko. 5 Najboljša stvar v *Phantasy Star Universe*? Nedvomno dejstvo, da vsa orožja žarijo. Omislite si novi meč in ljudje vas bodo opazili.

premišljenosti, kar je značilno za celotno *Phantasy Star Universe*.

Vse pa le ni tako slabo, kot deluje na prvi pogled. Igra se zadovoljivo oddalji od taktičnega, z latenco omejenega bojevanja predhodnih iger MMO in ponuja nekaj, kar v grobem spominja na repetitivno akcijsko igro. Tako vam lahko (skoraj) uspe, da premagate latenco in se izognete napadom iz varnih kotov. Grafična podoba igre je očitno povzeta po PS2, zaradi pomanjkanja dinamičnih senc in obilice dolgočasnih tekstur pa deluje zastarelo. Kljub temu je potrebno priznati, da je vizualni slog igre dosleden na prijeten, metroseksualni način, na trenutke pa deluje tudi očarljivo kičasto – ravsanje v spremstvu petih prijateljev na primer zagotavlja pravcate vizualne ognjemete, ob katerih boste občasno pozabili na borno število poligonov, iz katerih so narejena ozadja in nasprotniki. Nekoliko slabše se v igri odreže zvok: zvočni učinki so generični, glasbena podlaga pa zveni dokaj spodobno… ko jo slišite prvič. Ker pa je celotna igra sestavljena iz tekanja po bolj ali manj enakih temnic-

Desno: Palme! Plastika! Neverjetno dobro organizirane kolone letečih avtomobilov! To je prihodnost po okusu *PCFormata*.



ah, se boste glasbene spremljave zelo verjetno naveličali v rekordnem času.

Zadnja generacija iger MMORPG nas je navadila na živahne, zmeraj razvijajoče se svetove, polne različnih okolij, ki jih lahko raziskujemo, in nalog, ki se jih lahko lotimo. Z *World of Warcraft*, *Star Wars Galaxies* in *Guild Wars* in njihovimi velikanskimi svetovi, polnimi vsebine, je tržišče iger MMORPG dozorelo in prestavilo meje zvrsti na višji nivo. Končna razsodba o *Phantasy Star Universe*, ki ji kljub dobronamernim in pogumnim poskusom nikakor ne uspe najti pravega ravnotežja, je torej precej zapletena in zahtevna reč. Ker poskuša kombinirati dve različni zvrsti iger, bi ji sicer radi prisolili višjo oceno, vendar dvomimo, da boste drugo zvrst sploh želeli preizkusiti, potem ko boste videli vse, kar igra ponuja v prvi. Je pač tako, da dva minusa včasih ne bosta dala pozitivnega rezultata, pa če je na delu še tako dober matematik. ¤ PCF

"Z World of Warcraft je tržišče iger MMORPG dozorelo in prestavilo meje zvrsti nivo višje"

PCFormat Ocena

Min 1,6GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Nazorni prikaz bojevanja
Raznolika igra
Dolgčas
Nedodelan večigralski način

Če si želite igrati igro RPG ali MMO, lahko najdete boljše. Nekatere izboljšave bi lahko rešile to klavnico pred popolno povprečnostjo.

63

Zgoraj: **Šele ko človek enkrat postavi vse štiri *Civilizacije* eno ob drugo, lahko opazi, kako daleč je serija v vseh teh letih prišla. Pogled na zemljevid (1) je postajal vedno bolj 3D (2) (4), sprememb pa je bilo deležno tudi drevo razvoja (3).**

IZID/ŽE IZŠLO

Civilization Chronicles

Niti ne takšna Civilizacija, kot ste si jo vedno želeli, ima pa zbirateljsko vrednost

Večigralstvo Mešano
Na spletu
www.civilization.com/chronicles

Sida Meierja menda ja poznate? Občestvu je najbolj znan po seriji *Civilization*, katere četrti del se je že privalil na sceno in dokazal, da mu ne namerava zmanjkati sape. Zdaj pa se je pojavila še posebna izdaja za prave zbiratelje, ki bo preprečila nadlegovanje raznih štacun in besno zahtevanje nemogočega – nabavo prastarih naslovov, ki jih v najbolj zaprašenih predalih najdete lahko zgolj še na kakšni podstrehi tistih prvih "ki niso imeli nobenega življenja". Vse štiri igre na kupu in še knjiga z 90 stranmi z intervjuji in esejskimi doživetji ustvarjalcev igre so oplemenitene še z dodatkom posebej ustvarjene igre s kartami na temo ljube *Civilizacije*. Nekakšna rekreacija igre, kadar imate ugasnjen PC, torej.

Sliši se kot recept za srečo, ima pa žal nekaj pomanjkljivosti, ki sveženj tiščijo k tlom. Tako *CivNet* (večigralska različica originalne *Civ*) kot najnovejša razširitev *Civ4 Warlords* manjkata, pri *Civ II* in *Test of Time* pa nam ni uspelo usposobiti glasbe. Temu dogajanju so se pridružili še video posnetki High Council – odklanjali so zagon in nas skušali prepričati v to, da bi najprej zapravili dobrih deset evrov za licenco kodeka Indeo video. Pa ja, da. Zelo zanimivo, zato smo si raje ogledali DVD, na katerem je lepo razvidno, kako se koderji lotijo testiranja igre. Uf, smo popadali s stolov. Odveč bi bilo pojasnjevati, da zadeve ne kupujte, če ste že lastnik vsaj dveh naslovov, ki se pojavljata v zbirki. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 1,2GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512 MB RAM

- ✓ Leta in leta igranja
- ✓ Mnoštvo dodatkov
- ✗ Odsotnost zadnje razširitve
- ✗ Hroščata glasba

Odlična strategija, ki jo nekaj manjkajočih lastnosti in nevšečnosti zaustavi na poti do vrha – le za najbolj zagrete ljubitelje serije.

82

IZID/ŽE IZŠLO

Eragon

Večigralstvo Dva komada
Na spletu www.eragongame.com

Včasih smo zelo radi igrali *Double Dragon* in lomili igralne palice ob *Decathlonu*, a dandanes se nam zdi podoživljanje dogodivščin bratov Lee že nekako čudaško početje. Tako kot je človeštvo v nekem trenutku v zgodovini prenehalo pleskati stene jam in odšlo na sveži zrak, tako se nam igre, podobne *Eragonu*, pri katerih je potrebno nažigati po gumbih, kot da ni jutrišnjega dne, že rahlo vsiljive.

Kar zadeva igre, narejene po filmskih licencah, so se razvijalci že zdavnaj odpovedali verodostojnim prikazom dogajanja in v najlepših primerih so te igre pač pankrti kolikor se pač le da posodobljene različice prastarega pogona. In jasno, skušajo se držati zgodbe: včasih kot pijanec plota, drugič pa spet le-to popolnoma skazijo (*Scarface*). Le redke izjeme so, in vsaj na začetku tukaj opisanemu *Eragonu* kaže povsem solidno. Kaj hitro pa dober vizualni vtis skazi njegov utrujajoči model bojev, ki je popolnoma neinteligentno izveden. Minimalne sistemske zahteve igre bi si zaslužile v tem primeru vsaj frontalno lobotomijo. Gre za banalno klofutanje s tremi v lonec navrženimi kombinacijami udarcev, ki jih lahko odklenete v prvi misiji, nato pa jih vlečete iz rokava še vsaj dve tretjini igre. Če si zaželite več uničenja, so tu generični coprniški uroki (eksplozivna puščica ali klasična ognjena krogla) in nekaj ugank, ki so tako napredno "zapletene" kot plastične igrače za dve leti starega mulca, ki jih je potrebno tiščati v primerne luknje.

Še huje se vam bo godilo, ko boste končno sedli na zmaja: največ se boste ukvarjali z izmikanjem drevju, ko vas bo skozi stopnje vlekla do konca nepredvidljiva kamera.

Eragon je na žalost naše opisovalce zdolgočasil do solz in slaba zasnova je še povečevala prag bolečine pri tistih, ki so si drznili vztrajati do bridkega konca. Če pričakujete, da boste naleteli na epske bitke s srhljivo raznolikimi boji, se polijte z vodo in se zbudite. Kot bi gledali *Final Fight* v preozkih Legolasovih pajkicah. Bljak. ¤ PCF

PCFormat Ocena **40**

IZID/ŽE IZŠLO

Titanion

Večigralstvo Ne
Na spletu www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/ttn_e.html

Klasične arkadne strelske igre lahko zlahka identificiramo po njihovi zmožnosti preživetja več poskusov preoblačenja v novo podobo, pri čemer jim uspe ostati svež in igralcem nuditi obilo užitkov. *Gapius* (ali *Galaga 3*) je igra, ki jo je Namco namenil igralnim avtomatom že daljnega leta 1984, tam se je igralec moral pač zoperstavljati navalom insektoidnih zunajzemeljskih bitij, obenem pa mu je bilo omogočeno "nabildati" ladjo.

Titanion, je moderna predelava teh dogodivščin, ki je presenetljivo dobra. Podobno kot igra za Xbox, *Geometry Wars*, nadgradi robotrona, *Titanion* poustvari vibracije dobrega starega *Gapiusa* s preprosto geometrično zasnovo, a vseeno zaključi z občutljivo milino. Je intenzivna arkada, kjer se zaslon kar šibi pod svetlobo eksplozij in izstrelkov, medtem ko se boste vi primorani umikati ognju nasprotnika in boriti s tem, da bi presegli svoj prejšnji rekord v točkah. V igri se lahko lotite tudi

načina Modern, kjer sovragov ne morete več zajemati, na sceno pa je nametanih toliko hudobcev hkrati, da beseda "kaos" dobi popolnoma nov pomen. Vseeno pa vas bo najbolj znal zadovoljiti način Classic, tako perfektno izrisan in tako noro nalezljiv.

Titanion je popolnoma brezplačen kos zabavnega programja, zato ga urno pograbite in zakričite: "Še!" ¤ PCF

PCFormat Ocena 87

IZID/ŽE IZŠLO

Trampoline

Večigralstvo Ne
Na spletu www.walaber.com

Stvarniki igre *Ragdoll Monkey Bowling* (tokrat se ne šalimo, resnično) so nas osrečili še z eno hecno pogruntavščino, polno realistične fizike in poskakovanja. To je simulacija trampolina! Da bi preživela v današnjih dneh vedno bolj zahtevne publike, je sevede neverjetno realistična. Če vprašate nas, je dovolj realistična, da bi lahko služila vsem, ki želijo biti svetovni prvaki v skakanju na trampolinu. Mi jih poznamo kar nekaj.

Čeprav vas bo imelo, da bi se takoj sami pognali na odbojno platno, le dovolite vgrajenemu vodiču, da vas drži za roko in vam pokaže nekaj pravilnih trikov. Ni jih enostavno obvladati, veste. Pravzaprav nismo videli toliko pohabljenih vratov, odkar so naše uredništvo napadli vamiprski zombiji davnega leta 1546.

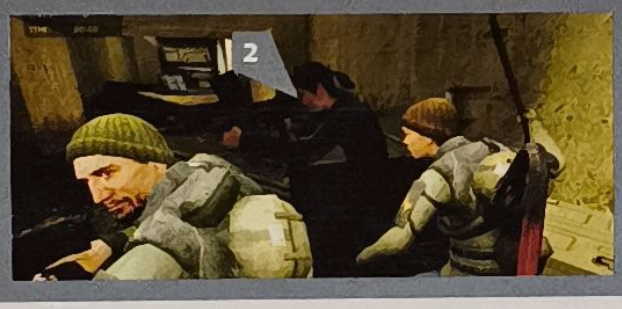
Ko pa boste postali mojster prevračanja, se lahko podate na tekmovanje, kjer s svojimi improvizacijami osupnete sodnike. Trike, ki jih izvajate in povezujete v kombinacije, mora igra prepoznati za pravilne, da lahko izračuna stopnjo težavnosti vašega poskusa.

Na trenutke malo nerodna zadeva, ki povrhu teče še pri zelo nizkih ločljivostih, vseeno pa jo lahko označimo za pogumen in izviren poskus. Pa še popolnoma brezplačna je. ¤ PCF

PCFormat Ocena 78

Sledite Freemanu: Kooperativni mod za Half-Life 2

Pozabite na "deathmatch". Ljudje raje igrajo kooperativne igre. In za *Half-Life 2* so se v preteklosti že trudili ustvariti mod, ki bi to omogočal, do danes pa pravzaprav to ni uspelo še nikomur. Fantje pri Merciless Development (www.mercilessdevelopment.com) so očitno ustvarili nemogoče in *HL2* še izboljšali. Tako lahko zdaj s kompanjonom ponovno nasujete svinca v nepridiprave, posejane po tem krutem svetu. 1 Način dirkanja združi vse najboljše značilnosti stopenj z vozili, kot je košnja hord sovragov, medsebojno pa se lahko pomerite tudi v pravem slogu norega Maxa. 2 V kooperativnem načinu pomeni bridka smrt dejanski konec. Za vedno. Zato so nagrajeni zgolj igralci, ki od začetka pa do konca stopnje malce pazijo, v kakšno godljo padejo, in si ščitijo rit pred nenadnim, zahrbtnim napadom.. 3 Sama organizacija takšne skupine seveda zahteva posebno sobo za razmišljanje o strategiji.



IZID/ŽE IZŠLO

FIFA Manager 07

Večigralstvo 1-4 igralci
Na spletu www.fm07.de/en

Ta zvrst iger ima tako dominantnega vladarja, da mora vsak, ki se želi potegovati za njegovo krono, na zelenico prinesti nekaj povsem novega. Avtorji nogometne menedžerske simulacije *FIFA Manager 07* so navdih šli iskat v nanizanko *Žene nogometašev*.

Kaj s tem mislimo? No, lahko se odločite, da boste imeli ženo in otroke. Prisežemo, da je res. Med igranjem lahko iščete svojega partnerja, se poročite z damo ali pa se celo odrečete grabežljivi babnici, ki ji je bilo samo do vašega denarja. Če želite biti slab mož, se lahko odločite za partijo golfa ravno na dan obletnice vajine poroke. Kaj ima vodenje

nogometnega kluba z vsem tem, nam je do danes ostala skrivnost.

Pravi, menedžerski del igre je izdelan dovolj dobro, vendar se na žalost odvija v nizki ločljivosti. Možnost igranja kot igralec/menedžer je tudi dobra finta, vendar grd pogon igre pade na kolena pred naprednejšo konkurenco. ¤ PCF

PCFormat Ocena **76**

IZID/ŽE IZŠLO

Guild Wars: Nightfall

Večigralstvo Seveda
Na spletu www.guildwars.com

Veliko smo dobili pričakovanega, nekaj pa tudi presenetljivo svežega z zadnjim dodatkom za *Guild Wars*. Nov kontinent, dva nova razreda in številne nove sposobnosti so klasične pridobitve, posebej pa smo se razveselili junakov, ki jih lahko zbirate, dodajate vaši družčini in jih neumorno spreminjate po vaših željah.

Igri še vedno manjka nekaj stadardnih lastnosti pripadnikov zvrsti RPG, vas bodo pa junaki spodbudili, da boste postali mini-generali, nabiralci dragocenih predmetov in se prostituirali za vsako malenkostno izboljšavo statistike. Odlična in napeta izkušnja je tudi boj junakov, ki od bodočega zmagovalca zahteva hitro obdelovanje miške in trezno razmišljanje.

Nov kontinent - Severna Afrika z zametki sumerske kulture - doda visok kup novih nalog in misij, v katere lahko zagrizete. Igra vas bo ob uspehih znala ravno prav pogosto nagrajevati, medtem pa zgodba še vedno ni dobila pravih kril.

Začetniki bodo v *Nightfall* našli dobro mesto za začetek svoje kariere, za kar se gre zahvaliti tudi številnim popravkom srca igre v zadnjem letu. Veterani bodo z veseljem raziskali nove načine bojevanja z junaki in raznovrstnost, ki jo v igro prinašata razreda Dervish in Paragon. Sama količina vsebine, dolg seznam lepih lastnosti in dejstvo, da vam za igranje *Guild Wars* še vedno ni potrebno plačevati mesečne naročnine, jasno namignejo, da je *Nightfall* vrhunski pripadnik zvrsti MMORPG. ¤ PCF

PCFormat Ocena **80**

IZID/ŽE IZŠLO

Maple Story

Ploščadni/MMO hibrid? E?

Zgoraj: **Nasprotniki so tako luštkani, da bi jih raje pojedli, ne pa ubili. No, vseeno smo se potrudili in jih vse od prvega do zadnjega brez milosti pokončali.**

Večigralstvo Samo to
Na spletu www.nexon.net

Osem milijonov jih ta trenutek tlači neplodna tla Azerotha. *World of Warcraft* je nora zadeva, zato se boste nemara rahlo namuznili in popraskali po betici ob dejstvu, da tukaj opisani *Maple Story* – MMO, za katerega nikoli niste slišali – igra več kot 40 milijonov ljudi.

Razvijalec Nexon je sam sebe ponovno splavil na trg z enim samim namenom - da bi pridobil še večje občestvo oboževalcev igre *Maple Story*, to pa je izkoristil v času, ko praznuje prvo obletnico obstoja te popolnoma brezplačne spletne igre MMO, ki se od ostalih v zvrsti razlikuje v tem, da je pravzaprav, ee, platformska igra z 2D pogledom od strani. Pošteno.

Maple Story privlači množice s preprostim trikom – v igralcih spodbuja kleptomanijo. Na začetku vas bodo pitali z nekaj popolnoma preprostimi nalogami, prava igra pa se bo začela, ko boste dosegli deseto stopnjo lika in izbrali svoj razred (coprnik, strelec, bojevnik ali tat). Seveda boste to počeli na svetlem in jasnem zaslonu, interakcija z okolico pa je popolnoma poenostavljena, od klika na [Ctrl] za napad do pritiska na [Alt] za skok. Ko se boste enkrat prebili mimo vadbenih stopenj, boste kmalu videli druge, bolj izkušene igralce, ki so oblečeni v kul cunje, smešna pokrivala in naokoli vlačijo opice kot ljubljenčke.

Težava igre *Maple Story* ni v tem, da je ploščadna igra, temveč v tem, da tega ne izkoristi tako, kot bi lahko. Mesta so velika in zabavno jih je raziskovati, boj pa je na žalost precej osnoven in nezanimiv, kar le doprinese k slabemu občutku po tistem, ko vas skakanje po zaslonu ne bo zadovoljilo, kot bi vas moralo. Če drugega ne, si igro vsaj oglejte, zaradi ljubkosti ali pač zato, ker je popolnoma brezplačna. Vemo pa, da zanjo nihče izmed vas niti slučajno ne bo zamenjal orka s sekiro in zapustil domovino, Azeroth. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 500MHz, 64MB RAM, 3D kartica
Opt 700MHz, 128MB RAM, 3D kartica

✓ Luštkana ✓ Zasvoji
✓ Brezplačna ✗ Pretirano lahka

Pravzaprav je tole prav nerazložljivo popularna igra. Sedi na ograji med MMO in ploščadno igro in naenkrat k sebi vleče obe zvrsti.

72

Blast Miner

Večigralstvo 2 igralca
Na spletu www.blastminer.com

Blast Miner bi na prvi pogled lahko klasificirali kot še ne klon _Tetrisa_. A že drugi pogled izda, da gre za nekaj povsem drugega, četudi podobno preprostega. To je miselna igra, v kateri igra fizika pomembno vlogo.

Tri vrste objektov se spuščajo z vrha zaslona: kamenje, posode z gorivom in TNT. Vaša naloga je, da z eksplozijami iz tal, ki se neprestano dvigajo, spravite čim več zlata v zbiralnike na desni strani. Za pravo eksplozijo boste potrebovali iskro. Gorivo lahko ulijete iz posod, tako namočite tla, nato pa na vrh postavite TNT. Na to parkirajte še nekaj posod z gorivom in ustvarite iskro tako, da vržete v kup kamenje. Rezultat je prekrasna eksplozija, ki bo številne koščke poslala po zraku v skladu z zakoni fizike. In to seveda zahteva taktično razmišljanje.

Sprva se vam bo zdelo zelo težavno. Skale se ne prilegajo, temveč se kotalijo ena preko druge, kot jim pač veleva gravitacija. Pošteno boste napenjali svoje možgane, da bi v skladu z vsemi faktorji okolice še pravilno zlagali naključne predmete in na koncu lansirali zlato navzgor. Je pa zaradi tega zadovoljstvo ob vsakem uspehu toliko večje. Vseeno pa je celotna izkušnja preveč omejena za zahtevano ceno. Inovativnosti ji sicer ne moremo zanikati, preden naštejete denar, pa za vsak slučaj preigrajte zajetno demo različico. ¤ PCF

PCFormat Ocena 76

IZID/ŽE IZŠLO

Blitzkrieg II: Fall Of The Reich

Večigralstvo Ne
Na spletu www.cdv-blitzkrieg.com

Težko je priporočiti igro, ki je že bila bolje izdelana, in če ste, tako kot mi, že zaigrali nekaj strateških iger, potem boste ob igranju _Blitzkrieg II: Fall of the Reich_ prišli do istega zaključka.

Nenavdušujoča grafika in težave enot pri iskanju poti, zaradi katerih se te občasno zalepijo na okolico, sta samo dve v

vrsti razočaranj, ki vas čakajo. Bratje, nalijmo si čistega vina - ob igrah, kot je denimo zares fenomenalna strategija _Company of Heroes_, ki jo mora imeti na polici vsak zaljubljenec v igre, je težko najti dober razlog, da bi namestili tale šepajoč poskus.

Priznamo, da se nekje globoko pod masko skriva kompleksna vojaška simulacija, ki bo všeč vsem, ki jim je mar zgodovinska natančnost, ne briga pa jih tehnološka zlikanost. Kljub temu pa smo na koncu ostali hladni in brez želje, da bi se z igro zapletli v daljšo ljubezensko afero. ¤ PCF

PCFormat Ocena 62

IZID/ŽE IZŠLO

RoboBlitz

Tehnologija Unreal, pakirana v lepo konzervo

Večigralstvo Ne
Na spletu www.roboblitz.com

Ker ga žene mišičast pogon Unreal 3, se lahko _RoboBlitz_ postavlja s količino podrobnosti, ki ni običajna za otroške igre z roboti. Ampak tega igri gotovo ne bomo šteli v minus.

Vse v svetu glavnega junaka Blitza ima težo in se popolnoma predaja zakonom fizike. Naglo se zavrtite okoli osi in Blitzove težke kovinske roke se bodo temu primerno zazibale. Dodajte takšno stopnjo proceduralne animacije vsem ostalim kosom sveta in počasi boste dobili dobro idejo, zakaj preveva svet _RoboBlitza_ tak občutek realizma. Gre za igro, kjer je večkrat dora zamisel, da zgrabite nasprotnika in ga zabrišete v steno in mu s kovinske riti zbijete kakšno matico ali vijak. Lahko se vam tudi zgodi, da boste zgrabili letečega sovraga, ki je v tistem trenutku ležal na tleh omamljen zaradi strela iz vaše električne puške, že naslednji trenutek pa bo ta poletel z vami vred.

Kljub vsem inovacijam, ki jih prinaša s svojim pogonom, pa _RoboBlitz_ hodi po dobro shojeni potki. V izhodišču dobite na izbiro več tematskih sklopov, kjer vsako stopnjo predstavlja ena gigantska uganka. Rešite uganko in nagrajeni boste z nekaj točkami, ki jih lahko uporabite za nadgradnjo Blitzovih orožij in telesa.

Ja, res je igra namenjena otrokom. Uganke so preprosto rešljive, ljubek glavni lik pa meri na tiste, ki jim je všeč Mojster Miha. Vseeno pa boste tudi vsi višji od metra in pol našli nekaj ur užitkov v tej zabavni igri. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Min 2GHz, 256MB RAM, 3D kartica DX9
Opt 2GHz, 1GB RAM, 3D kartica DX9

✓ Fizika ✓ Tehnologija Unreal 3
✓ Dobro zasnovana igralnost ✗ Dovolj preprosta

Polna impresivnih tehnoloških prijemov in precej zabavna. V osnovi v bistvu ni namenjena odraslim igralcem.

82

Zgoraj: **Zlobni del naših možganov pravi, da je igre s tako dobro fiziko škoda za otročad. Malčki ne znajo ceniti takšnih bonbončkov.**

"Občutek zmagoslavja, ko Baron končno poliže prah, je nekaj, česar ne boste hitro pozabili"

WORLD OF WARCRAFT™

V vsaki številki bomo na koščke secirali eno igro. Tokrat tolčemo po zobeh nemrtve, da bi ugotovili, kako končati peklensko nalogo Baron 45

Na disku
50 dodatkov za igralni vmesnik v igri World of Warcraft

V *World of Warcraft* obstaja kar nekaj časovno omejenih nalog in s predstavitvijo kompletov oklepov Tier 0.5 so si zlobneži pri Blizzardu izmislili precej hud zalogaj za igralce, ki sliši na ime Baron 45.

Naloga Baron 45 se dogaja na Eastern Plaguelands. Vaš cilj je neusmiljeno razčesniti betico Barona Rivendarea iz Stratholma v manj kot 45 minutah. Pri oblikovanju naloge so imeli avtorji v glavah občasne igralce, saj dobite ob koncu hiter dostop do odličnih kompletov oklepov razredov Rare in Epic. Na "vaški veselici" bo na preizkušnji sposobnost ekipnega igranja vseh sodelujočih, prislužite pa lahko tudi nekaj spoštovanja v očeh skupnosti, če vam uspe nalogo končati v rekordnem času.

Naloga nima posebnih zahtev do igralca - ko boste vstopili in oglodali kosti prvih nekaj okostnjakov, bo vaša druščina dobila Baronov ultimat, ob katerem se vam bo začel odštevati čas. Vaša naloga je, da rešite Ysido, ki jo ima Baron zaprto v svoji sobi. A vas seveda zanima le, kako končati nalogo in dobiti v kremplje oklep.

Ob prvem poskusu bo šlo verjetno vse narobe, a občutek zmagoslavja, ko Baron končno poliže prah, je gotovo nekaj, česar ne boste hitro pozabili. Dovolite nam, da vam pokažemo, kako se zadevi streže... ¤ PCF

Modi vmesnika

Številne predelave vmesnika za *World of Warcraft* vam lahko pomagajo v boju proti Baronu. Večina teh, ki so prikazane zgoraj, vam predvsem pomagajo razjasniti, kaj natančno se trenutno dogaja.

1 Zamenjava okvirjev s prikazom enot je del kompilacije Nurfed UI in se ponaša z možnostjo predelovanja okvirjev, poleg tega pa prikazuje tarčo tarče in tarčo tarče tarče. Priročno za "tanke", ki morajo vedeti, na koga je osredotočen nasprotnik. 2 Predelava *Bongos Action Bars* nadomesti standardne Blizzardove vrstice z gumbi. Hiter dostop do vseh napitkov bo reševal življenja. 3 *Autobar* vam pomaga na takoj dostopno mesto postaviti vse uporabne predmete - denimo napitke, povoje, hrano in vodo. Tako se boste izognili brskanju po nahrbtniku, v trenutkih, ko je pomembna vsaka sekunda. 4 Elkanov *BuffBar* pokaže vse pluse in minuse (buff/debuff) vašega lika s časom, ko se iztečejo. Zelo praktična zadeva, če veliko teh plusov in minusov delite znotraj svoje druščine.

Vsi omenjeni dodatki so vključeni v *Desecrated UI*, ki ga dobite na spletni strani www.curse-gaming.com.

1 Začetek

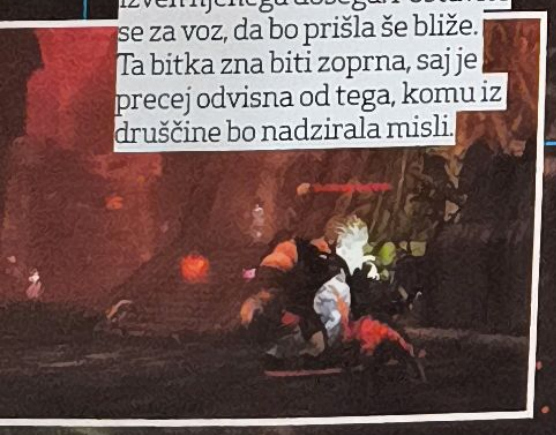
Verjetno najbolj zoprn del tega izleta - naredite napako tukaj in začeti boste morali znova. Zaradi številnih Gargoyleov, ki blodijo naokoli, se boste pogosto zapletli v nepotrebne boje. Če boste v tem delu dovolj učinkoviti, ste rešili večji del vaših težav.

2 Voz

Zdaj se morate postaviti za voz. Od tukaj boste morda morali počistiti nekaj sovragov, da boste lahko končno povlekli k sebi Baronico. Ubadajte se s sovragi na levi strani, tiste na desni pa pustite lepo pri miru.

3 Baronica

Baronico morate povleči k sebi tako, da tečete naravnost po sredini stopnišča in se izogibate čarodejem na desni strani, ki jih ni potrebno pobiti. Ko vas Baronica napade, stecite izven njenega dosega. Postavite se za voz, da bo prišla še bliže. Ta bitka zna biti zoprna, saj je precej odvisna od tega, komu iz druščine bo nadzirala misli.

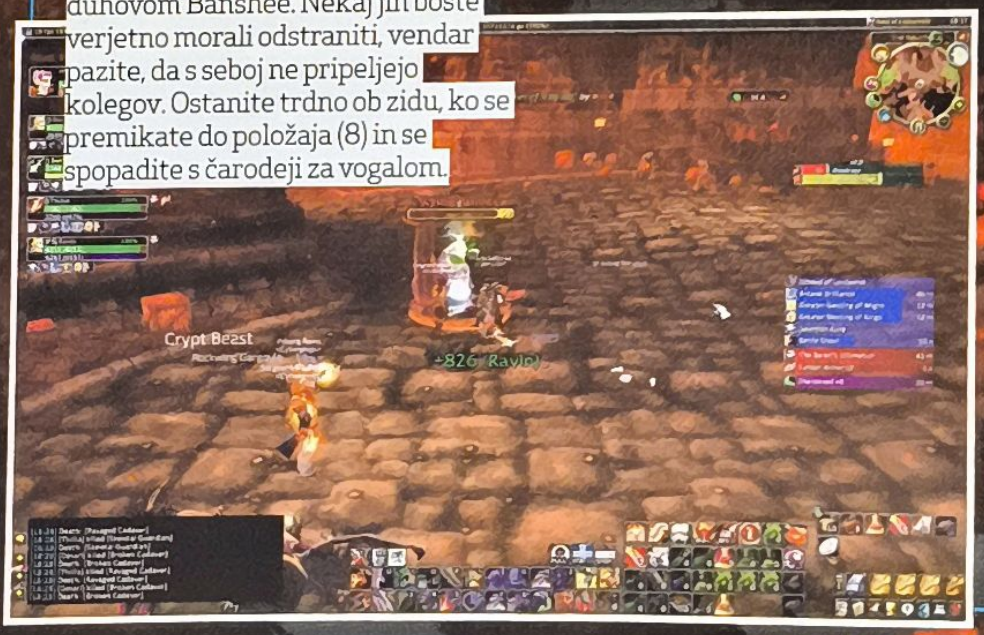


4 Nerub'enkan

Uničite stolp (Ziggurat) Baronice in poiščite majhno skupino čarodejev na levi strani vhoda v naslednji stolp. Z njimi morate opraviti, preden se lotite Nerub'enkana. S tem šefom ne boste imeli veliko težav, se ga je pa težavno lotiti s tankom, zato ga zasujte z vsemi coprnijami, ki jih premorete. Pazite se skupine na desni strani Ziggurata, ko vstopate in izstopate.

7 Okoli vodnjaka

Največja težava tega območja je izogibanje nasprotnikom, še posebej duhovom Banshee. Nekaj jih boste verjetno morali odstraniti, vendar pazite, da s seboj ne pripeljejo kolegov. Ostanite trdno ob zidu, ko se premikate do položaja (8) in se spopadite s čarodeji za vogalom.

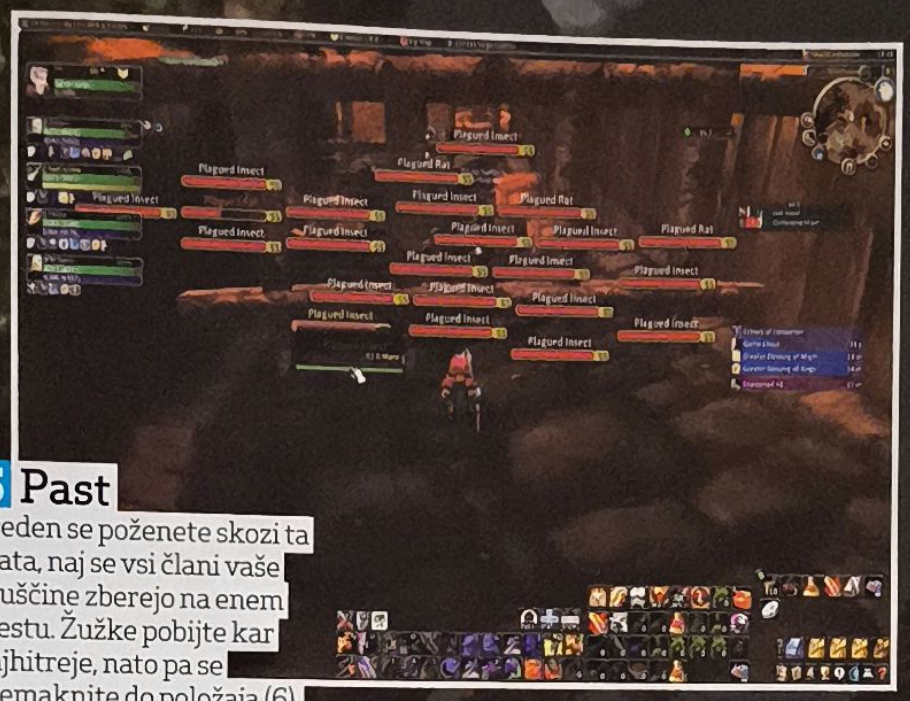


LEGENDA

- Ne pokončajte
- Pokončajte
- Položaj
- Povlecite
- Pot

Načrt misije

Ubijte Barona Rivendarea v 11 preprostih korakih...



5 Past

Preden se poženete skozi ta vrata, naj se vsi člani vaše druščine zberejo na enem mestu. Žužke pobijte kar najhitreje, nato pa se premaknite do položaja (6). Uporabite vse čarovnije z omejenim dosegom delovanja

11 Baron Rivendare

Zberite druščino na en kup vstopite v njegovo sobano. Časa za priprave ne boste imeli veliko - na hitro kaj prigriznite, če je potrebno. Tank naj požgečka Barona s svojim mečem, ostali člani druščine pa naj se mu drug za drugim pridružijo. S čarovnijami z omejenim dosegom (AoE) opravite z okostnjaki in jih tako spravite s hrbta zdravilcem, nato pa z vsem, kar premorete, udarite po Baronu. V večini primerov bitka ne bo težavna. Imejte vključeno zaščito pred senco in dobro izkoristite zdravilce. Če se boste rešili okostnjakov, vam ne bo hudega.

6 The Gauntlet

Tukaj morate povleči skupino sovražnikov v desnem kotu nazaj v območje z vrati. Tako se boste izognili vsem nepotrebnim dodatnim nadlogam. Nekaj sovražnikov je tudi levo od vrat. Za vsako ceno se jim izognite, hkrati pa bodite pozorni na Gargoyle, ki širijo strah. Opravite z njimi, preden se pomaknete na položaj (7).

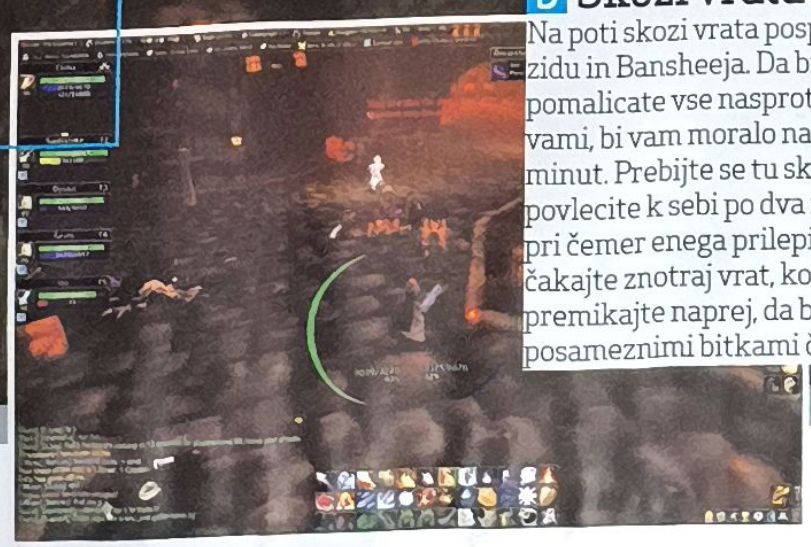
8 Maleki the Pallid

Klatenje čarodejev vam zna vzeti kar nekaj časa zaradi njihovega trika Soul Trap. Takoj ko jih položite, povlecite k sebi sovrage na stopnicah pred Malekijem. Ko vsi podležejo, se naj celotna druščina vrže na njihovega šefa.

10 Ramstein the Gorger

Ko opravite s spakami Abomination, se pripravite na prihod Ramsteina, še pomembneje pa je, da se pripravite na prihod armade majhnih okostnjakov, ki mu sledi. Vsi si naj čim prej obnovijo mano in zdravje. Ramstein ni ravno prijazen do tankov, saj ti hitro izgubijo stik z njim, ko Ramstein uporabi svoj močnejši udarec - druščina naj se drži skupaj, da bo tank hitro lahko preusmeril pozornost nazaj nase. Ko velikan pade, razstrelite majhne okostnjake in počakajte, da skozi vrata, ki vodijo do Barona, stopi še peterica elitnih okostnjakov. Poskusite jih na hitro prikovati na mesto in potolči.

9 Skozi vrata



Na poti skozi vrata pospravite Ghoule ob zidu in Bansheeja. Da bi imeli dovolj časa, da pomalicate vse nasprotnike, ki so še pred vami, bi vam moralo na uri ostati še okoli 15 minut. Prebijte se tu skozi čim hitreje, povlecite k sebi po dva nasprotnika hkrati, pri čemer enega prilepite na tla (Shackle). Ne čakajte znotraj vrat, kot običajno, ampak se premikajte naprej, da bo čas med posameznimi bitkami čim krajši.

Pet ključnih trenutkov

1 Prvi poteg

Magi lahko povlečejo na sebe nasprotnika s protimagijo ali ognjenim udarcem. "Povabite" prvega Bansheeja in se borite z njim stran od Gargoyleov. Nikar ne pritegujte pozornosti nase s pomočjo strahu ali tako, da se fizično nastavljate.

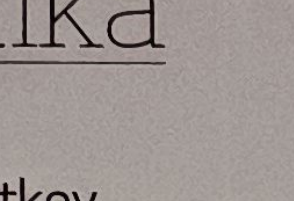
2 Baronica

Člane vaše ekipe lahko nadzira s svojimi mislimi. Porabite vse trike, kot so Psychic Scream, da ne boste postali njena lutka. Pazite, da igralca pod njenim nadzorom ne boste ubili: ko mu boste spravili energijo pod 30 odstotkov, bo prost.

3 Maleki the Palid

Samo število sovragov vam lahko pošteno oteži tek od vrat do Malekija. Ko boste končno prispeli do njega, boste ugotovili, da je Maleki precej šibak, zato se le naglo povzpnite do njega in mu pokažite vraga.

4 Bile Spewerji in Venom Belcherji



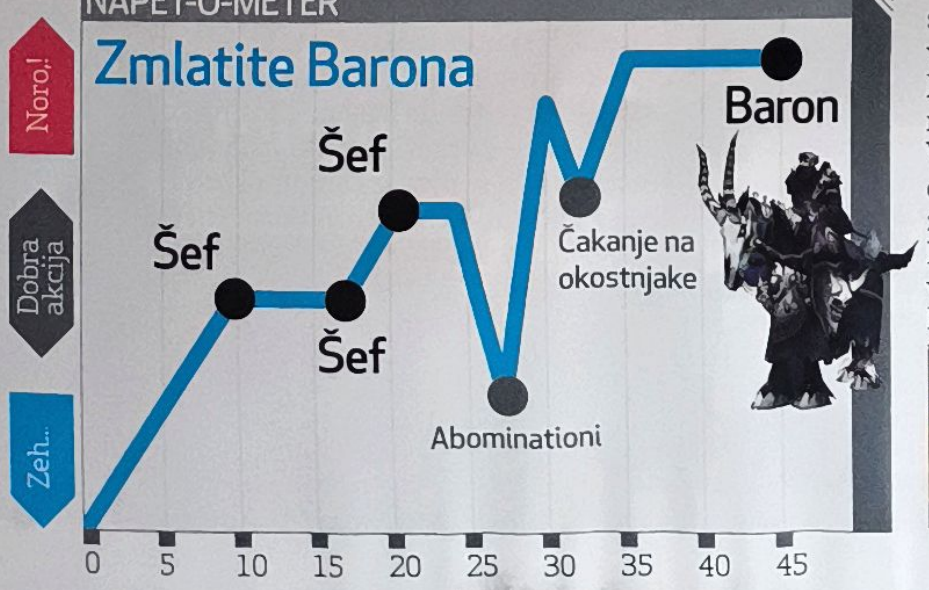
Ko se Maleki sesede in je tretji Ziggurat uničen, lahko mirno preskočite Magistratea Barthilasa in skočite takoj skozi vrata, kjer vas čaka boj z Abominationi. Ne bo lahko.

5 Baron

Zadnjih 40 minut niste imeli časa za predah, zdaj pa je pred vami samo še zloglasni Baron. A nikar ne zadremajte! Naj vam okostnjaki ne uidejo izpod nadzora. Takoj ko bo baron padel mrtev, bo Ysida na prostosti in vse bo spet v redu. Bravo.

NAPET-O-METER

Zmlatite Barona



Zberite popolno ekipo

Naloga Baron 45 je precej samosvoja, zato je takšna tudi zasnova ekipe. Dobro sestavljena druščina za Zavezništvo bi bila bojevnik, tat, mag, duhovnik in paladin. Če ste navijač Horde, preprosto zamenjajte paladina za druida ali šamana in stvar je rešena.

Warrior
Večino časa bodo mogočni bojevniki igrali vlogo tanka v bojih s šefi in skušali pri tem zadati toliko škode, kot je le mogoče. Preklapljali bodo med mečem in ščitom ter se borili z dvema orožjema ali enim samim, a toliko večjim. Uporabljajte Battle Shout!

Rogue
Imejte vedno na zalogi bleščeči in slepilni prašek, da boste lahko izginili, ko bo to zares potrebno. Tat bo v tem 45-minutnem šprintu prejel prekleto veliko ran in se bo moral osredotočati na tiste sovražnike, ki bodo napadali kolege, ki obstreljujejo na daljavo. Bojevniki bodo med tem skušali nasprotnike povleči stran od zdravilcev.

Priest
Bojevniki bodo tukaj ščitili duhovnike. Preveč zaporednih molitev Prayer of Healing bo pritegnilo pozornost sovraga, zato ranjence zdravite s kombinacijam Flash Heal in Greater Heal. Duhovniki so nujno potrebni denimo v Stratholmu, kjer bo treba pogosto okovati (Shackle) vse zoprne nemrtve, ki se bodo prikazali, in tudi zaradi zaščite vaših s Shadow Protection.

Paladin
V druščini bi morala biti dva zdravilca - ko eden zdravi, si drugi obnavlja mano ali dela škodo. Paladin je lahko tukaj uporaben kot tretji tank, če ga potrebujete. Ves čas imejte eno oko na duhovniku in ga po potrebi zaščitite z blagoslovom Blessing of Protection.

Mage
Mage imamo radi in Arcane Brilliance je pogosto dober razlog za to. Glavna naloga maga je, da dela škodo in uporablja čarovnije z omejenim dosegom (AoE), kjer je to pač potrebno: predvsem v Zigguratih in v bitki s samim Baronom.

KAKO NAJ...

1 Opravim z Očmi?

Poleg Gargoyleov, vam lahko tudi Eyes of Naxxramas pošteno pokvarijo dan. Eden izmed načinov, kako opravit z njimi, je ta, da si ustvarite makro, s katerim boste hitro namerili na njih in jih zasuli s coprnijami.

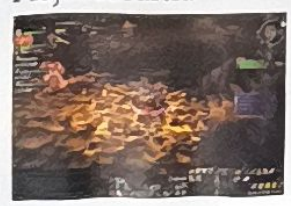
To je priročno za tiste mage, ki imajo na voljo hitre čarovnije, kot je Fire Blast, ki bi morale sestreliti Oči. Vsak izmed članov ekipe se mora dobro zavedati, na katerih lokacijah se Oči največkrat prikažejo. Ekipna igra je ključ.

2 Obdelam Ziggurate?

Da bi dobili dostop do stolpov Ziggurat, morate pokončati tri šefe. Po vsakem ubitem šefu bosta paladin in mag lahko šla v čistilno akcijo. Če ste slučajno pripadnik Horde, bo maga pospremil šaman ali druid, da bo lahko prvi v miru delal škodo s svojimi čarovnijami. Med tem bi se morali ostali trije člani druščine že naglo pomikati proti naslednjem območju in dotolči toliko nasprotnikov, kot jih utegnejo, dokler se vsa peterica spet ne snide.

3 Se gibljem?

Gibanje prirejajte vašim zdravilcem. Vnaprej se dogovorite, kateri bo začel z zdravljenjem, in ostanite ves čas v stiku. Dobro se založite z vodo pri magu, preden vstopite, in pijte tako pogosto, kot je mogoče. Mag bo tu in tam moral verjetno izpustiti kakšen boj, da bo obnovil mano, a naj uporablja Evocation, takoj, ko bo na voljo. Ostali člani druščine bodo v tistem času nadaljevali in se posluževali napitkov Major Health.



GAME AWARDS 2006

Glasujte za svoje najljubše igre preteklega leta in se potegujte za lepe nagrade

www.gameawards.si

MESTO, KI NIKOLI NE SPI..

...SE BO PRAVKAR ZDRAMILO

www.rainbowsixgame.com

16+

www.pegi.info

ask about games .com

ZE V PRODAJI

XBOX 360. XBOX LIVE

PSP (PlayStation Portable)

PC DVD ROM

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte

PRENOVLJENO!

DELAVNICE

- BREZPLAČNO POSPEŠITE GRAFIČNO KARTICO ZA 20%
- IZDELAJTE MEGA GRAFIČNO TABLICO!
- ENOSTAVNA IZMENJAVA DATOTEK

Navijanje 3D kartice

Ste prepričani, da iz grafične kartice iztisnete ves sok, ki je v njej? Brez navijanja gotovo ne...

Kupovanje nove grafične kartice je lahko v teh dneh naglega staranja in celo izumiranja grafičnih čipov skrajno živce parajoča izkušnja. Skoraj v istem trenutku, ko ste stlačili pravkar kupljen grafični čudež v svojo škatlo in pritisnili na gumb za vklop, je ta že zastarel. Posebej boleči so nakupi tudi zaradi nVidiinega čipa G80, ki se dviga nad konkurenco kot kolos in zaenkrat še iz senc prežečega ATI-jevega procesorja R600, ki bo kmalu zadal svoj udarec..

Če si zaenkrat še ne morete privoščiti GeForcea 8800, se odpiranje denarnice za kartico, ki ne podpira DX10, morda zdi neumno in premalo osredotočeno na prihodnost. Če želite z nakupom še malo počakati, obstaja še ena možnost pospešitve vašega sistema, ki je čisto brezplačna. Navijanje je preprosto, čeprav se morda sliši strašljivo za vse, ki niso vajeni šariti po drobovju računalnika. ¤ PCF

"Če si ne morete privoščiti GeForcea 8800, se nakup kartice, ki ne podpira DX10, morda zdi neumen"

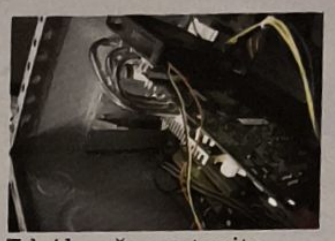
Korak za korakom Hitrejša grafika

Najprej boste morali odstraniti tisti glasen, tovarniško vgrajen hladilnik in počistiti ostanke paste z grafičnega procesorja. Ne izgubite vijakov, potrebovali jih boste.

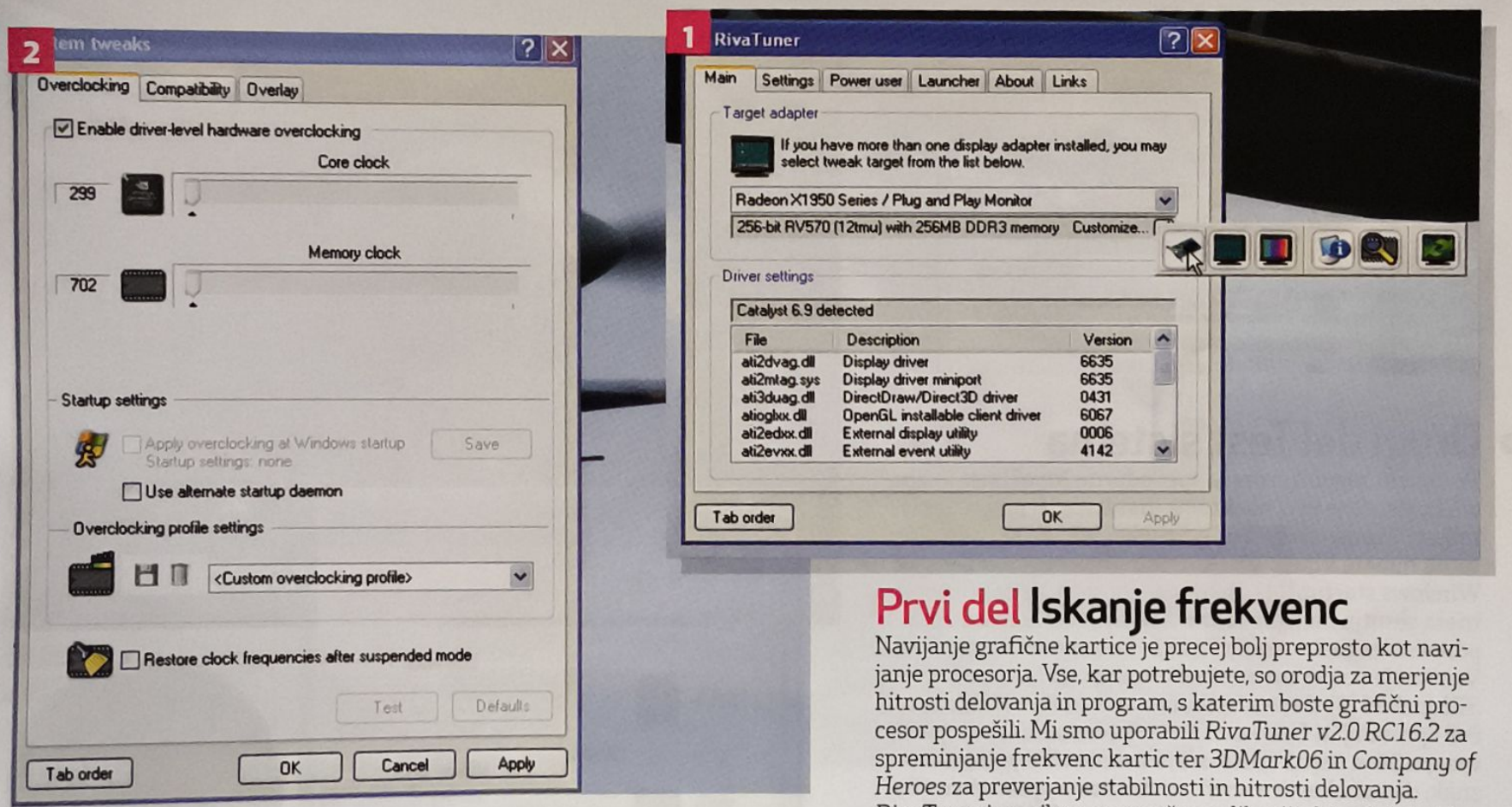
V večini primerov boste dobili ob novem hladilnem sistemu ločene hladilnike za pomnilnik okoli grafičnega procesorja. Namestite te, preden se lotite glavnega.

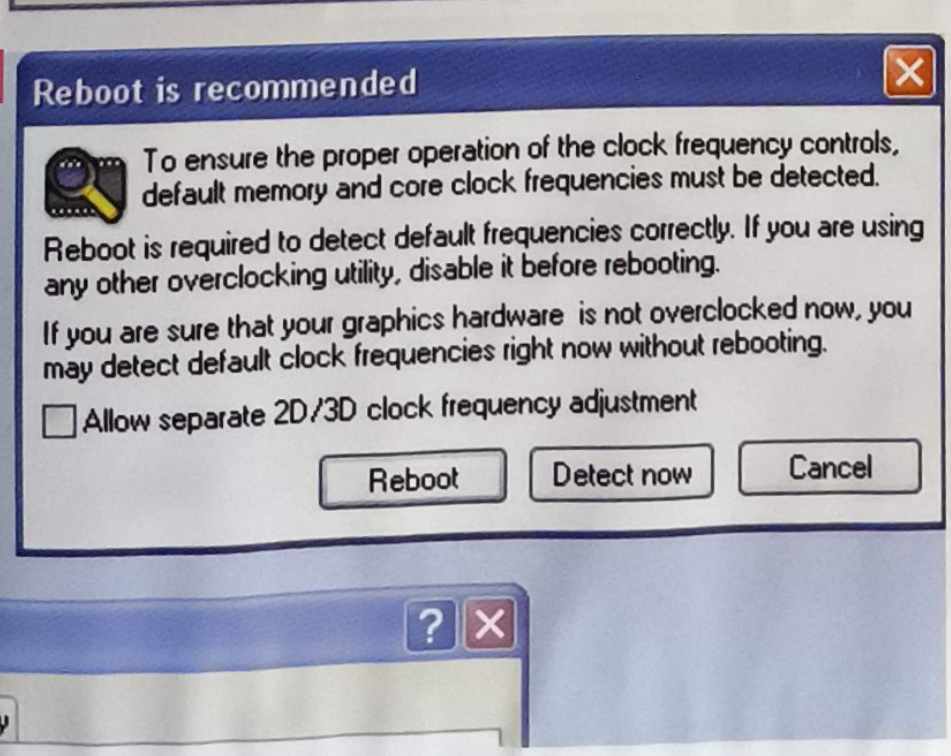
Na grafični procesor ne pozabite namazati termalne paste. Veliko preveč smo videli že smrti grafičnih kartic zaradi premalo paste in preveč navijanja.

Ne pretiravajte z močjo pri privijanju vijakov. Najprej vijake privijte narahlo, nato pa enega za drugim pričvrstite malo močneje, dokler hladilnik ni fiksiran.



Zdaj končno vstavite grafično kartico v režo na osnovni plošči. Ne pozabite priklopiti dodatne napetosti, če jo hladilnik potrebuje. Zdaj lahko računalnik vklopite.

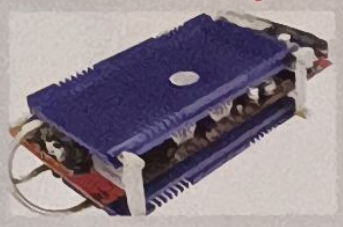




Prvi del Iskanje frekvenc

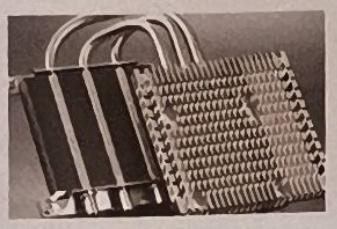
Navijanje grafične kartice je precej bolj preprosto kot navijanje procesorja. Vse, kar potrebujete, so orodja za merjenje hitrosti delovanja in program, s katerim boste grafični procesor pospešili. Mi smo uporabili *RivaTuner v2.0 RC16.2* za spreminjanje frekvenc kartic ter *3DMark06* in *Company of Heroes* za preverjanje stabilnosti in hitrosti delovanja. *RivaTuner* je majhna, a mogočna aplikacija, ki sodeluje tako z ATI-jevimi karticami kot tudi z nVidiinimi, vključuje pa še orodje za nadzor delovanja strojne opreme, tako da boste lahko z njo merili temperaturo grafičnega procesorja. Če vas skrbi, da bi grafično kartico scvrli, naj vam bo potrpežljivost vodilo. Ko boste višali frekvenco jedra in pomnilnika, to vedno počnite v majhnih korakih – tam okoli 5MHz bo kar pravšnja vrednost. V prvem koraku morate ugotoviti privzeto hitrost vaše kartice. Poženite *RivaTuner* in, če ste lastnik ATI-jeve kartice, kliknite na gumb "Customize" poleg okvirja s podatki o vaši kartici (1). Pri nVidiinih karticah kliknite na okvir "Forceware detected". Tako boste dobili na zaslon okno "Low-level system settings" pri ATI-jevih karticah ali "System settings" pri nVidiinih. Vse možnosti bodo onemogočene, zato boste morali obkljukati možnost "Enable low-level" oziroma "Enable driver-level hardware overclocking". (2) Odprlo se bo okno s sporočilom. Izberite "reboot" (3) in frekvence vaše kartice bodo zaznane, ko se bo računalnik ponovno zagnal. Ne zanemarjajte fizične namestitve kartice v sistem. Kakovostna termalna pasta in pazljiva namestitev lahko pomenita razliko med stabilno kartico, ki jo z lahkoto navijate, in vročo, slabo delujočo kartico.

Obvezna oprema Najhladnejši hladilniki



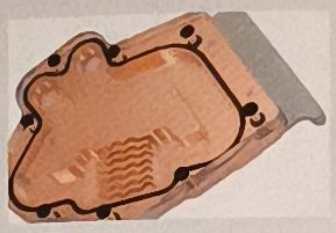
Zalman ZM80-DHP
Ok. 26,40€ (6.326,50 SIT)
Različica z dvema toplotnima cevema zahteva precej termalne paste. Ker nima ventilatorjev, je tako tiha, kot je le mogoče.

Accelero X1 Cooler
Ok. 34,95€ (8.375,42 SIT)
Ta hladilnik odstrani ves vroč zrak, ki ga oddaja grafični procesor. Ima tudi neverjetnih šest let garancije.

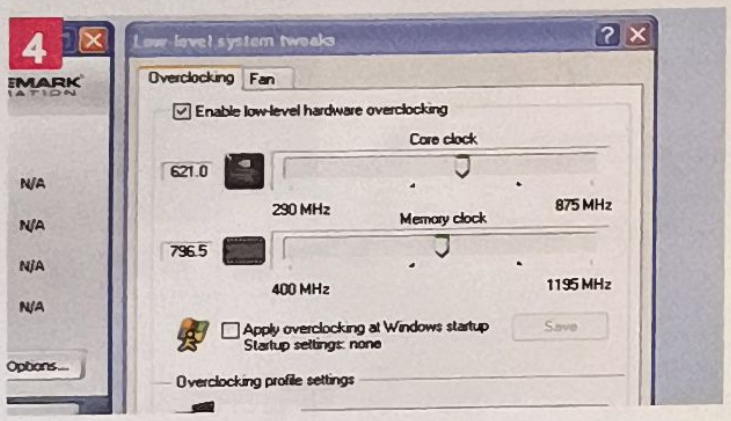


Thermalright V1-Ultra
Ok. 38,00€ (9.106,32 SIT)
Tih in učinkovit hladilnik. Preverite, če se bo prilegal v vaš sistem, ker njegove toplotne cevi štrlijo daleč ven.

ZEROtherm GX810
Ok. 38,00€ (9.106,32SIT)
Ta dobro zasnovan bakren hladilni sitem z ventilatorjem se bo prilegal na praktično vsako grafično kartico.



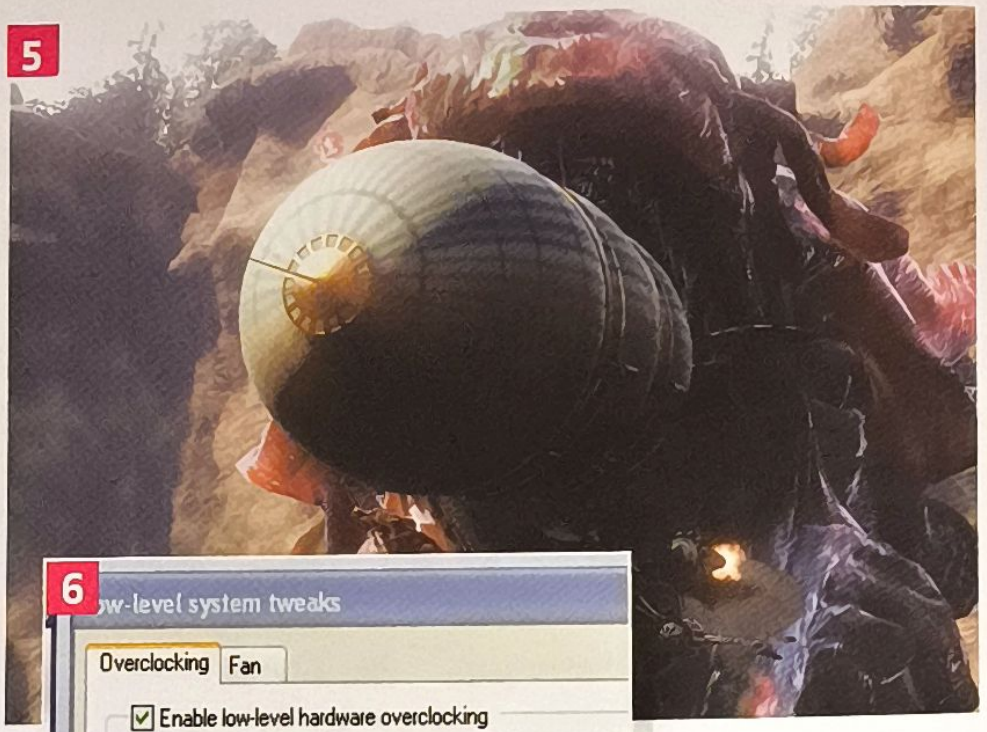
Hladilni bloki
Ok. 90,00€ (21.567,60 SIT)
Najboljše rezultate daje vodno hlajenje. Če to hlajenje že uporabljate, ga izkoristite še za grafično kartico.

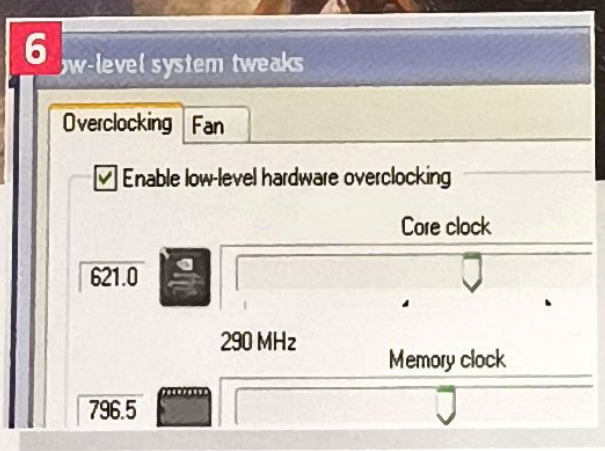


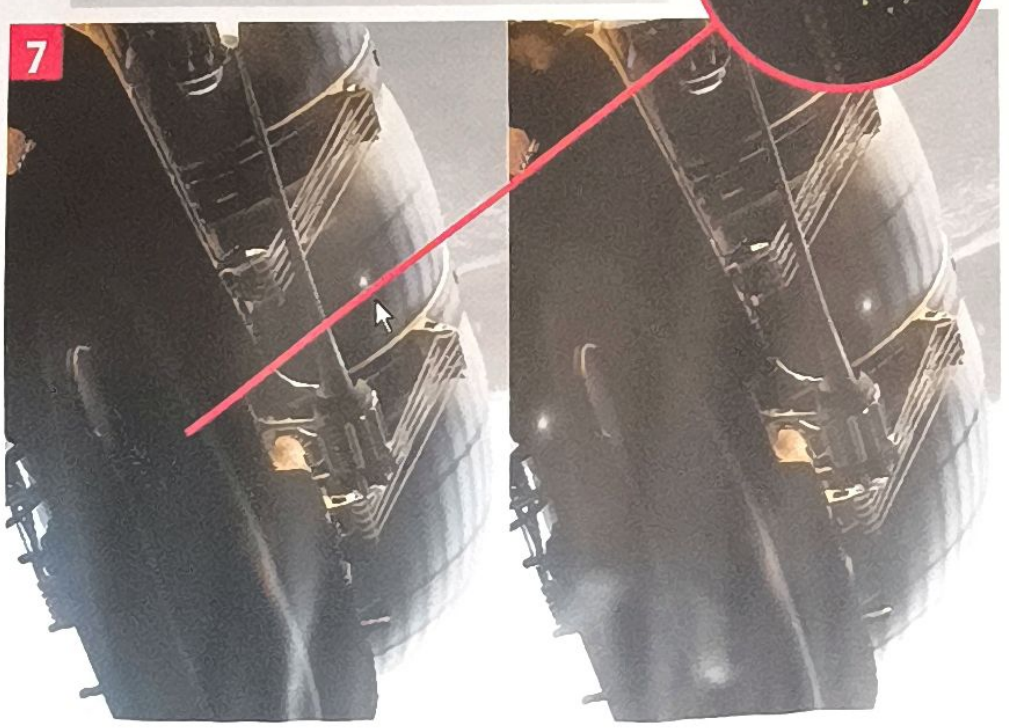
Drugi del Test sistema

Po novem zagonu sistema spet odprite *RivaTuner* in opazili boste, da je prej neaktivna drsnika zdaj mogoče premikati. Preden nadaljujete z navijanjem, pa se prepričajte, da nimate kljukice v okvirčku "Apply overclocking at Windows startup" (4). Tako boste dosegli, da se ob morebitnem sesutju med procesom navijanja računalnik ne bo ponovno zagnal z njemu škodljivimi nastavitvami.

Varnost je na prvem mestu. Poženite test Canyon Flight v *3DMark06* (5), da se seznanite z animacijo – ko boste začeli spreminjati frekvenci, boste lahko tako takoj opazili vse grafične napake ali sesutje sistema. Oboje je jasen znak, da vaša kartica novih nastavitev ne prenaša najbolje. Mi smo za merjenje nove hitrosti uporabljali *Company of Heroes*, a tudi kakšen *F.E.A.R.* se bo za kaj takega dobro obnesel. Najprej se lotite hitrosti pomnilnika in povlecite drsnik za 5MHz v desno (6), za večjo natančnost lahko uporabljate tudi smerne tipke. Nato nove nastavitve uveljavite s klikom na "Apply". Poženite zdaj test Canyon Flight in pozorno glejte, če se kje pojavljajo kakšne grafične napake. Ponavljajte proces, dokler prvič ne opazite težav, nato pa se vrnite na zadnje delujoče nastavitve in test za vsak slučaj še dvakrat ali trikrat ponovite. Če je prikaz slike stabilen, potem ste našli najvišjo možno hitrost. Zdaj postavite frekvenco pomnilnika nazaj na začetno vrednost in celoten proces ponovite še za frekvenco jedra grafičnega procesorja. Ko ste tako počasi prišli do optimalnih frekvenc pomnilnika in jedra, lahko končno prestavite oba drsnika hkrati na dobljeni najvišji vrednosti. Ponovno poženite test Canyon Flight. Če opazite grafične napake, boste morali končne nastavitve še malo znižati. Če je kriva hitrost jedra, boste opazili drobne pikice ali svetlikanje, če je kriv pomnilnik, pa boste opazili barvne kvadrate ali trikotnike (7). Ko napak ni več, je vaše delo končano. Dobro ste opravili.







Potrpljenje Če si boste za navijanje vzeli dovolj časa, ste lahko brez skrbi, da se vaša grafična kartica ne bo spremenila v žalosten kupček pepela.

Standardni hladilniki Hladilne enote, ki jih dobite poleg nVidiinih kartic, sicer ne tulijo kot ranjeni volkovi, kakor ATI-jeve, vseeno pa jih boste morali zamenjati, če navijanje jemljete resno.

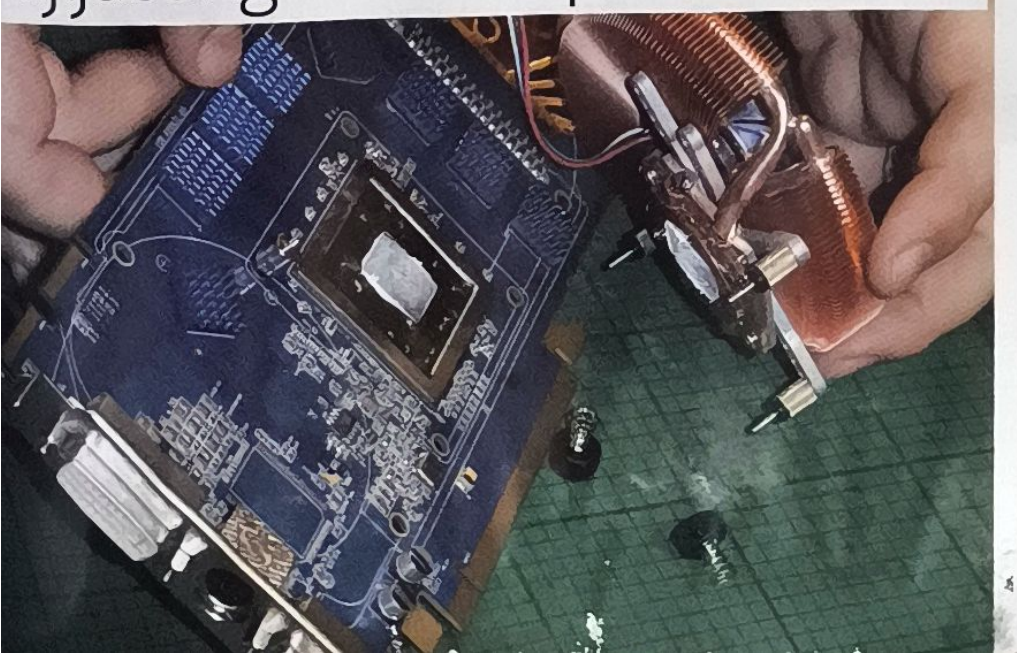
Zgornje meje Vse kartice nimajo enakega potenciala za navijanje. 7900GS je bila pripravljena meje pošteno premakniti navzgor, medtem ko X1950 Pro ni bila najbolj navdušena nad tovrstnimi posegi.

Napajanje Ena pomembnejših stvari, ki si jih morate zapomniti, ko menjate hladilnik, je, da priključite ventilator na napajalnik. Ob prvem zagonu računalnika preverite, če se ventilator sploh vrti.

Meritve hitrosti

Grafična kartica	3DMark 06 Privzeto in standarden sistem hlajenja	3DMark06 Navito in nadgrajen sistem hlajenja	Company of Heroes Privzeto	Company of Heroes Navito
ATI 1950 Pro	4.759	4.962	30,7fps	33,9fps
nVidia 7900GS	4.148	4.821	31,9fps	37,2fps
nVidia 6800GS	2.509	2.641	16,8fps (17,8fps pri 1.280x1.024)	17,5fps (26,8fps pri 1.280x1.024)

"Kdor ima dovolj potrpljenja, bo ahko iz kartice vsako sekundo v najljubši igri iztisnil opazno več slik"



Zaključek Hladno kot led

Če smo odkriti, smo na začetku tega projekta tudi sami malo dvomili o smiselnosti navijanja. Nekaj izkušenj smo sicer imeli, vseeno pa je v splošnem veljalo mnenje, da se grafične kartice ne splača ogrožati. Zdaj vsi dvomljivci v uredništvu priznavamo svojo zmoto in se opravičujemo tistim kolegom, ki so trdili drugače. Kdor ima dovolj potrpljenja, bo lahko iz svoje kartice skoraj gotovo vsako sekundo v najljubši igri iztisnil opazno več slik.

Čeprav se hitrosti G80 ne boste približali, pa lahko denimo dodatnih sedem slik v sekundi pri 7900GS bistveno izboljša vašo igralno izkušnjo in verjetno celo izboljša vaše rezultate v večigralskih bojih. Za tiste, ki ste obsedeni s statistiko, naj povemo še, da smo pri omenjeni kartici rezultat v *3DMark06* izboljšali kar za 700 točk. Tudi starejša kartica 6800GS se je popravila pri rezultatih pri nižjih ločljivostih, saj smo pridobili kar 10 slik v sekundi v *Company of Heroes* pri ločljivosti 1.280x1.024.

Da bi potegnili največ iz vaše grafične kartice, boste morali iz denarnice potegniti le okoli 35 evrov za nov hladilnik, ki vam bo omogočil bistveno višji dvig frekvenc jedra in pomnilnika kot hladilnik, ki ste ga dobili ob nakupu kartice. Priznajte, da je to bistveno cenejša možnost od nakupa nove grafične kartice.

Del 1 od 3

Popolni vodič po izmenjavi datotek

Pridružite se izmenjevalni zabavi in preverite, zakaj jo imajo vsi tako radi. V tem prvem delu vodiča vam bomo predstavili pripravo na izmenjavo...

Izmenjava datotek je žgečkljiva tema. Izvedba sama ni ravno problematična, govorjenje o izmenjavi pa je, ker se lahko kaj hitro najde vojska pravnikov, ki človeku začne dihati za ovratnik. Se sprašujete zakaj? Poskusite vprašati kogarkoli na tehnično osveščeni ulici (ne dobesedno, poskusite malce brati med vrsticami), pa se bodo razburli in začeli govoriti o moralnih dilemah avtorskih pravic ali pa vam bodo ponudili najnovejše filme, oddaje in albume z zlobnim smehom na obrazu. Da, izmenjava datotek je očitno res vir vsega zla.

Zloglasnost je torej do neke mere samoumevna, res pa je tudi, da je izmenjava datotek čisto v skladu z načinom, na katerega domači uporabniki izkoriščamo svoje računalnike. Omrežja, če vzamemo najbolj osnoven primer, so zasnovana prav na izmenjavi datotek, kaj šele velika zmešnjava žic, ki jim pravimo internet. Razmislite o tem na čisto osnovnem nivoju - prav vsi si stalno izmenjujemo datoteke.

Izmenjava datotek ni samo uporaba torrentov za snemanje najnovejših filmov in serij. Obstaja namreč cela vrsta popolnoma zakonitih uporab izmenjave, od odjemalcev za igre, ki breme strežnikov prenesejo na uporabnike, do novih popravkov in demo iger, ki so na voljo (tudi prek BitTorrenta, ne le prek klasičnih strežnikov). Poanta izmenjave je izbira - le pokukajte na www.bittorrent.com in se čudite nad množico popolnoma zakonitih zadev, ki jih lahko snamete, vključno s *Civ III* in *Deus Ex*.

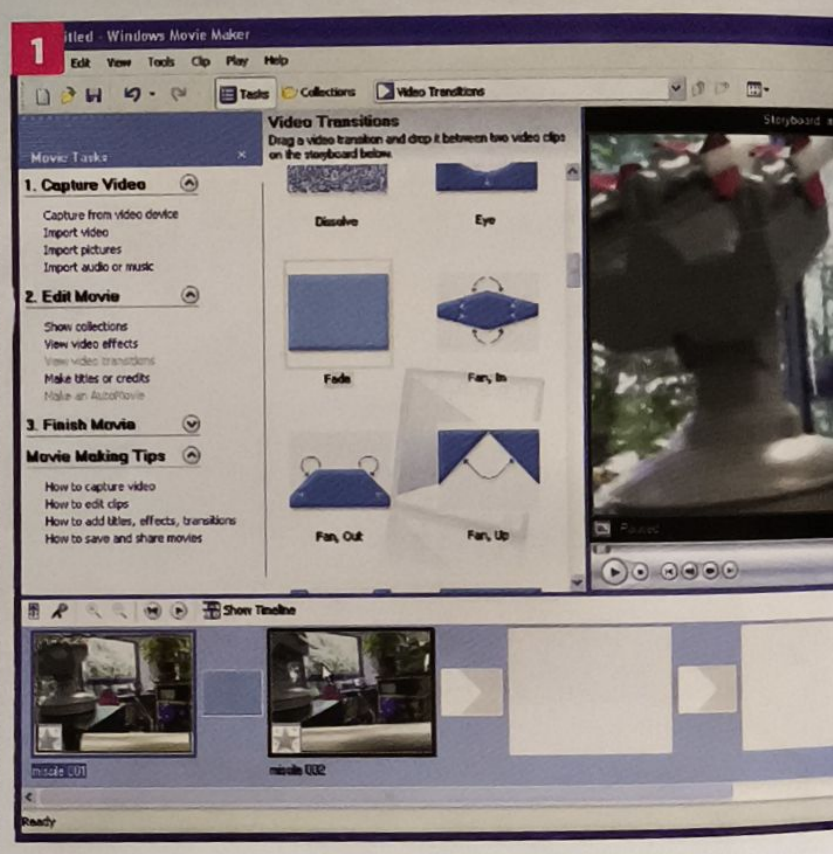
Delite bogastvo

Kako to vpliva na vas? Če bi radi izmenjevali svoje videe in skladbe s prijatelji ali ljudmi, ki bi jim radi pokazali norčije, ki ste jih uganjali na tržnici, obstaja kup načinov, da vržete svoje datoteke v svet. Dobra novica je tudi, da ne rabite biti genij za *Dreamweaver*, da vse potrebno naredite.

Ena možnost je, da uporabite spletne storitve, ki so posebej prirejene prav za to. Flickr, photobucket ali moj-album.com so strani, ki močno olajšajo izmenjavo fotografij. Uporaba je brezplačna, ker so enostavno dostopne prek spletnega brskalnika, pa ponujajo tudi najenostavnejši način za izmenjavo fotografij.

Ko je govora o filmih, je najbolj očitna izbira YouTube - za stran ste prav gotovo že slišali, zato kar poskusite naložiti še kak lasten video posnetek. Kot bi pričakovali od tako priljubljene strani, je uporaba smešno enostavna. Na strani pokažite na datoteko, ki jo želite naložiti, določite, kdo si lahko posnetek ogleda, in vsem javite, da ste to naredili. Nekaj opravil vas bo sicer še čakalo, če boste želeli s svojimi posnetki res navdušiti, a o tem bomo govorili malce kasneje.

Na omenjenih straneh pa boste prav gotovo opazili, da je ločljivost slik in filmov dokaj omejena. Razlog za to je manjšanje pasovne širine, ki je potrebna za distribucijo takšnih datotek, seveda pa tudi zato, da bi preprečili nalaganje celovečernih filmov. Zato tudi pričakujte,

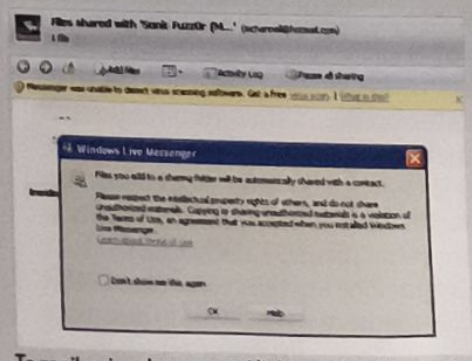


Dr. Mario Kepa: "Haloooo? Tukaj stojim, če me še nisi opazil!"

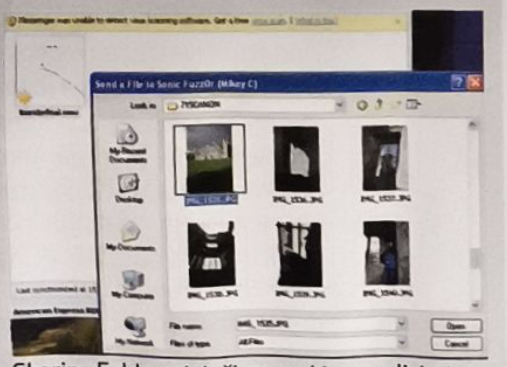
> "Da, izmenjava datotek je očitno res vir vsega zla na tem svetu"

Enostavna izmenjava

Če uporabljate *Windows Live Messenger*, že imate dostop do prav nesramno enostavne oblike izmenjave datotek, ki so jo pri Microsoftu zvito poimenovali Sharing Folders.

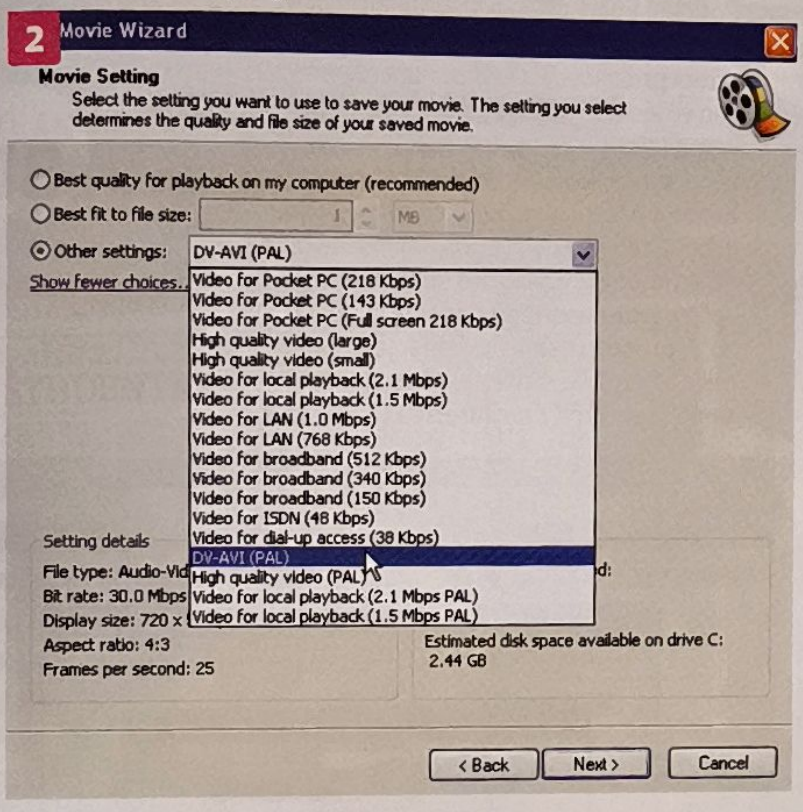


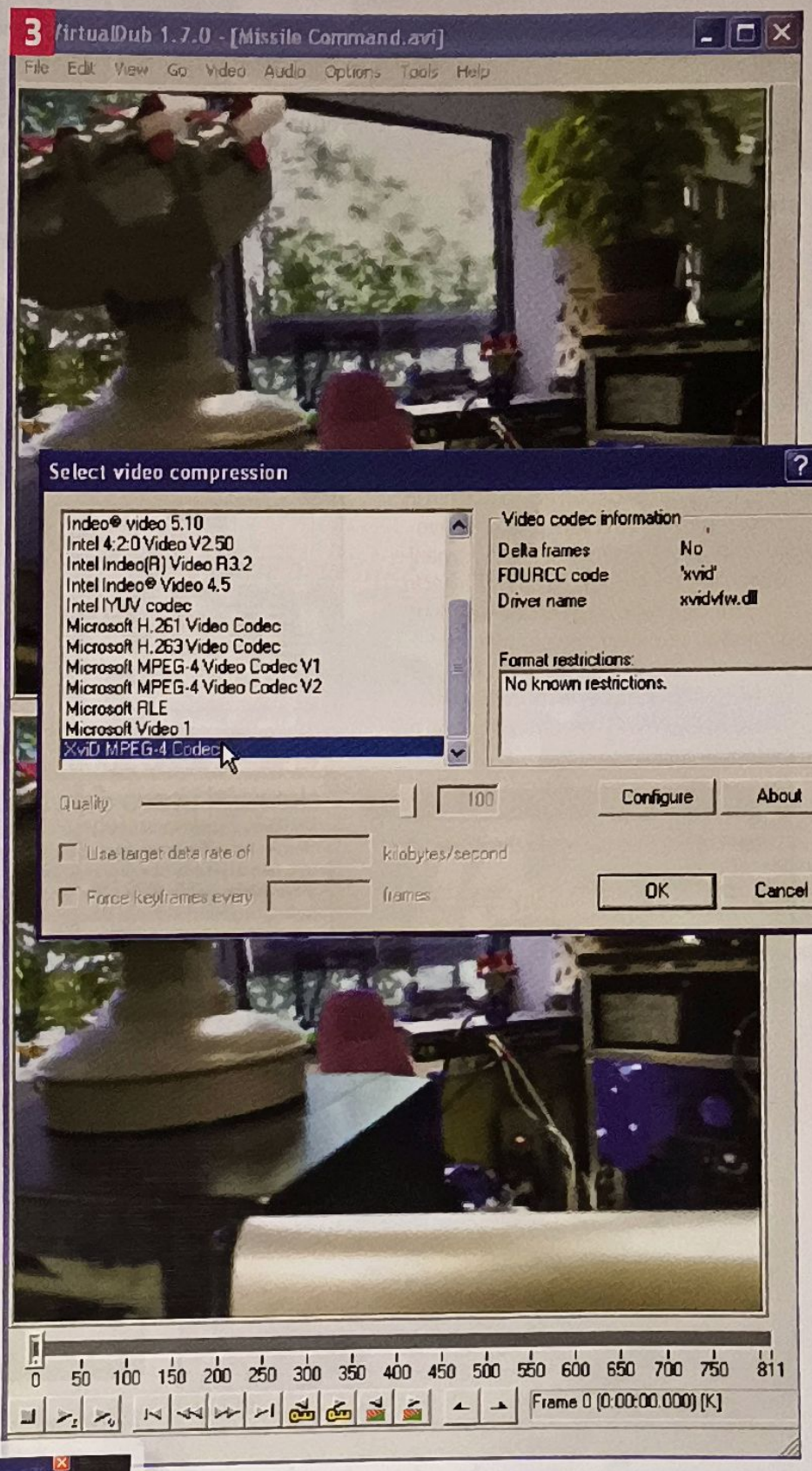
To zanikanje odgovornosti ljubimo: ko bi bila tudi obvestila o zaščiti avtorskih pravic tako prijazna...

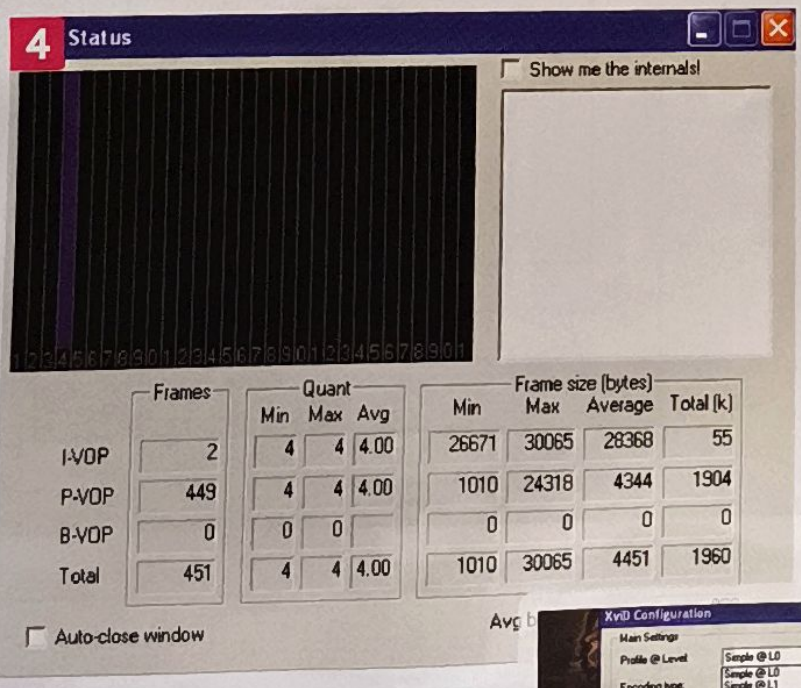


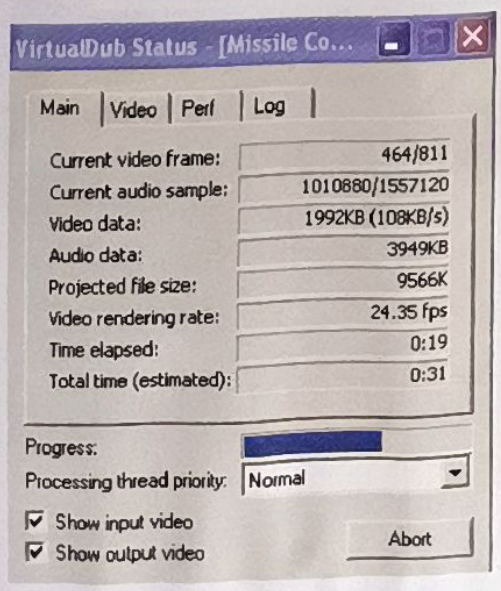
Sharing Folders določi mape, ki se replicirajo na vsak računalnik - smešno enostavno.

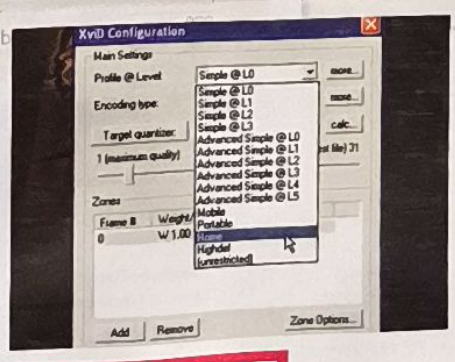
"Pomislite na to na čisto osnovnem nivoju - prav vsi si izmenjujemo datoteke"











NASTAVITE TOLE

Enostaven pristop

Kodek XviD podpira kup nastavitev, tako da lahko vsi, ki vedo, kaj počnejo, kodek pošteno izkoristijo. Vsem tistim, ki se jim niti ne sanja, kaj bi naj bil Target quantizer, pa priporočamo, da se držijo privzetih nastavitev.

Tehnika Pripravite video

Imate torej surov video posnetek, ki bi ga želeli spremeniti v moderno mojstrovino. Začnite tako, da video uvozite v presenetljivo uporabni *Windows Movie Maker*. Režite in secirajte ga, dokler ne dobite posnetka, ki ima rep in glavo, za nameček pa lahko dodate še kakšne zabavne prehode in seznam ekipe (1). Žal pa je *Movie Maker* znatno manj uporaben za upravljanje s kodeki, saj je omejen na WMV in en sam nestisnjen format AVI. Svoj video zato izvozite kot nestisnjeno datoteko AVI, in sicer tako, da v čarovniku Save Movie Wizard izberete DV-AVI (PAL) (2). Odprite *VirtualDub* (www.virtualdub.org) in v njem še svojo video datoteko. Kliknite na meni Video, izberite Compression in v seznamu še kodek XviD MPEG-4 (3). Pritisnite na tipko F7, da datoteko shranite z izbrano stopnjo kompresije - imenu datoteke dodajte še pripis XviD (4).

da na takšnih straneh ne boste mogli naložiti svoje mini-umetnine, ki bi bila daljša od petih ali desetih minut.

Bodite pripravljeni

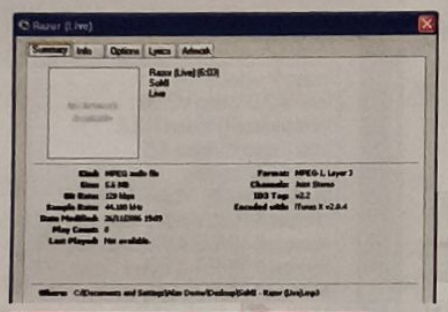
Preden začnete z izmenjavo datotek, boste le-te morali pripraviti za razstavo. To pomeni, da jih bo potrebno pretvoriti v primerne formate in zmanjšati, da bodo gledalci še vedno živi, ko se bodo datoteke snele. Datoteke je mogoče zmanjšati na dva načina, in sicer s kompresijo z izgubo in brez izgube.

Pri kompresiji z izgubo se določene informacije zavržejo. Tega načina vam ne priporočamo za vse vrste datotek, pri avdiovizualnih podatkih (slikah, filmih in zvoku) pa lahko zavržete presenetljivo veliko informacij, ne da bi znatno zmanjšali kvaliteto končnega izdelka. Ta način stiskanja uporabite za končno izhodno datoteko, ne za vmesne stopnje kompresije, saj boste drugače izgubili podatke. MP3, JPEG in večina formatov videa (DivX, XviD, WMV) so primeri takšnih načinov kompresije.

Pri kompresiji brez izgube pa se uporabljajo pretkani algoritmi in programiranje za stiskanje izvirnih podatkov. Nobena informacija se ne zavrže, kar v teoriji pomein, da bi lahko končne datoteke še naprej stiskali (datoteke RAR, v katerih so datoteke ZIP so pogost primer). Ta način stiskanja je primeren, če imate podatke, ki jih ne morete stisniti z načinom, v katerem bi izgubili informacije.

Za zvočne in slikovne datoteke je izbira jasna - MP3 in JPEG. Pri igranju z video datotekami pa je vse skupaj veliko bolj zapleteno. Priporočamo vam format, ki ga lahko odpre največ uporabnikov oziroma takšnega, ki je povsod na voljo. Najboljši format za video je verjetno MPEG4, ki omogoča ustvarjanje tako kvalitetnih, kot tudi majhnih datotek.

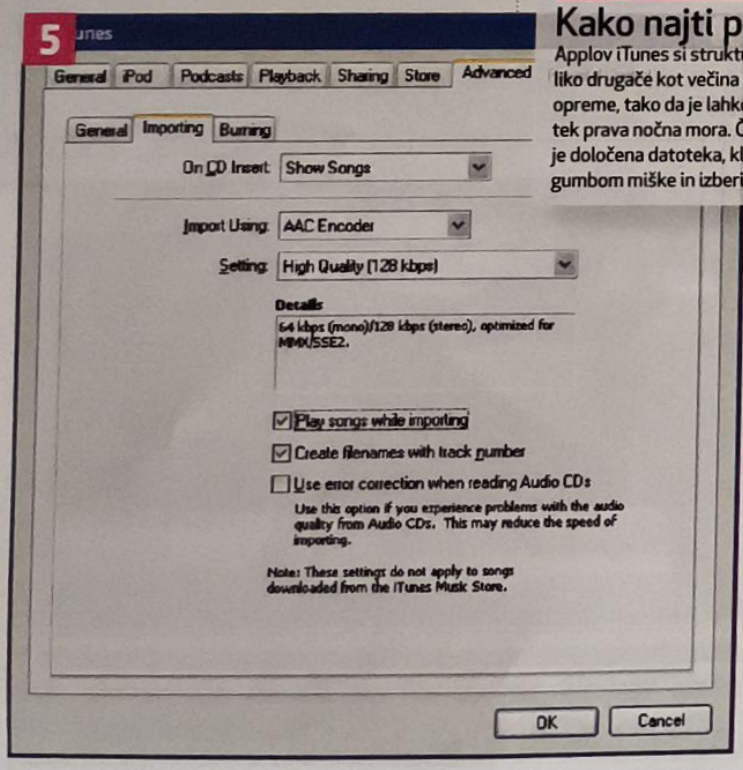
Za ustvarjanje datotek MPEG4 obstajata dva glavna načina - DivX in XviD. Podobni imeni obeh nista naključni, saj je XviD odprtokodna izvedba DivX-a. Kot bi pričakovali, DivX ponuja enostaven vmesnik, XviD pa je nekoliko bolj kompliciran, a je enako učinkovit. In kakšna je razlika? Orodja za kodiranje za XviD so brezplačna, za DivX pa ne. V vodiču na teh straneh je pojasnjeno, kako video kodirati v XviD. Ko so končane, so vaše datoteke pripravljene na izmenjavo. O procesu dejanske izmenjave datotek pa bomo podrobneje govorili v naslenji številki *PCFormata*. ¤ **PCF**

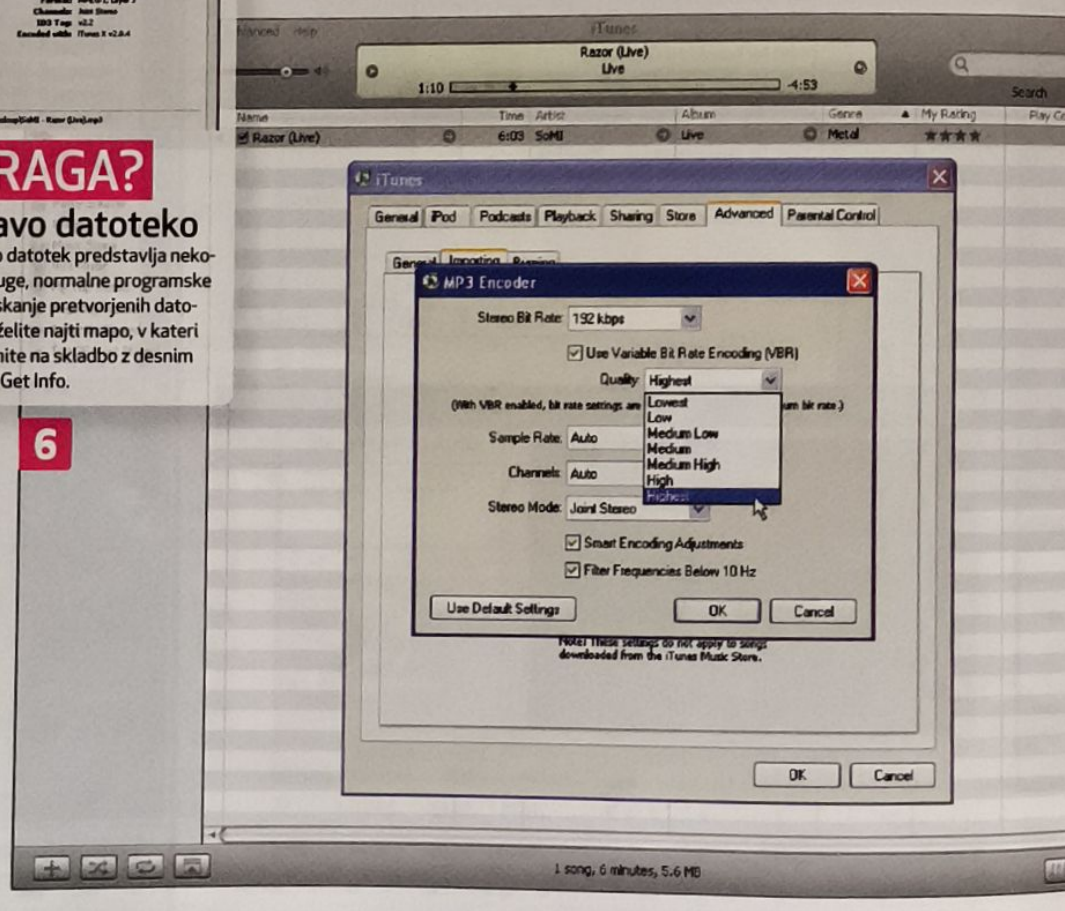


KJE ZA VRAGA?

Kako najti pravo datoteko

Applov iTunes si strukturo datotek predstavlja nekoliko drugače kot večina druge, normalne programske opreme, tako da je lahko iskanje pretvorjenih datotek prava nočna mora. Če želite najti mapo, v kateri je določena datoteka, kliknite na skladbo z desnim gumbom miške in izberite Get Info.

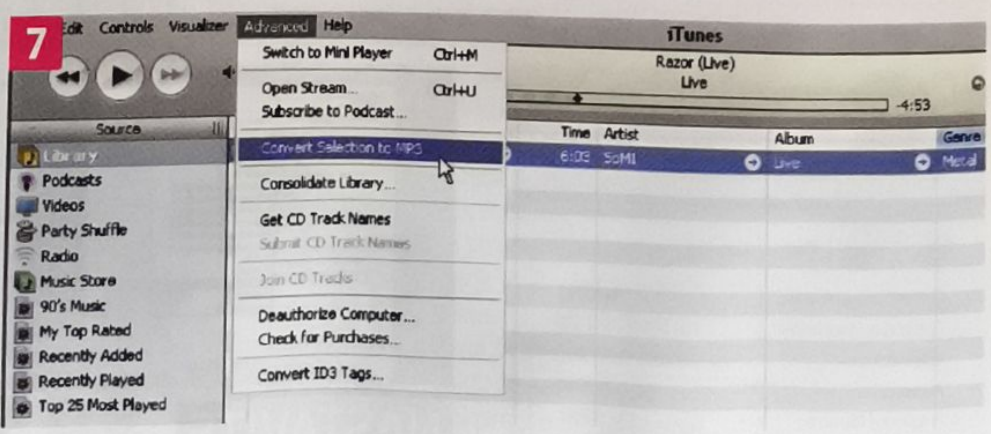




Tehnika Pretvarjanje glasbe v najboljši format

V primerjavi s pretvarjanjem videa je pretvarjanje glasbe zelo preprosto. Potrebujete le kak moderen program za pretvorbo glasbe, in samo zato, da bi razjezili Microsoft, vam bomo priporočili iTunes. Vse, kar morate storiti, da bi Applovo gos, ki nese zlata jajca, pripravili do sodelovanja, je določiti, da naj bo privzeti format uvoza datotek MP3 namesto AAC.

Odprite iTunes in izberite Preferences iz menija Edit. Kliknite na jeziček Advanced in nato na razdelek Importing – tam boste videli, da je možnost Import Using nastavljena na AAC Encoder (5). Spremenite jo v MP3 Encoder in izberite 192kbps, če se vam ljubi, pa lahko kvaliteto spremenite po želji, vključno z vsemi sladkostmi VBR (6). Ko je to končano, izberite skladbe, ki jih želite pretvoriti, kliknite na meni Advanced in izberite Convert Selection to MP3 (7).



"Spletni strani photobucket in moj-album.com močno olajšata izmenjavo fotografij"

Naslednji mesec: Pokazali vam bomo načine za nalaganje in izmenjavo vaših datotek

STRAN 48

STRAN 54

STRAN 20

FHM

SEKSI ZABAVNI UPORABNI
WWW.FHMSLO.NET
2/2007 3,30 € / 790,81 SIT

KAJ ŽENSKE LJUBIJO?

12.000 deklet *FHM*-ju natančno razloži, kaj jih vzburja!

AVTO PROTOTIPI!

Najboljši avtomobili, ki niso bili nikdar izdelani!

Njene prve slike...

Tamara Ecclestone

Berniejeva princeska ti dokaže, da je popolnoma odrasla...

TEHNOLOGIJA SPECIAL!

Predvajalniki MP3, mobilni telefoni in fotoaparat, ki tehta pol tone!

Plus!
Zlatko Zahovič, valentinovo special, 50 najboljših videov, miss Hawaiian Tropic, in najmočnejša žival na svetu...

ŽE V PRODAJI!

Naredi si sam!

Sestavi lastnega Wacom Cintiqa

Ultimativna grafična tablica sicer stane ohoho, a z našo pomočjo lahko uspe tudi plitvim žepom

Tam smo stali, z nosom pritisnjenim ob izložbeno okno, iz ust pa so se nam v obližnji odtok cedile sline po slastnem grafičnem čudu: Wacomovem Cintiqu, na pritisk občutljivi kombinaciji grafične tablice in monitorja, ki risarju omogoča, da kraca naravnost po zaslonu, kot bi šlo za velik, znanstvenofantastični kos papirja. Če bi bile grafične tablice avtomobili, bi bila tale Bugatti Veyron – presneto hitra, odzivna in draga kot žafran, poper in zlato skupaj. Daleč izven lige običajnega smrtnika, kot smo mi.

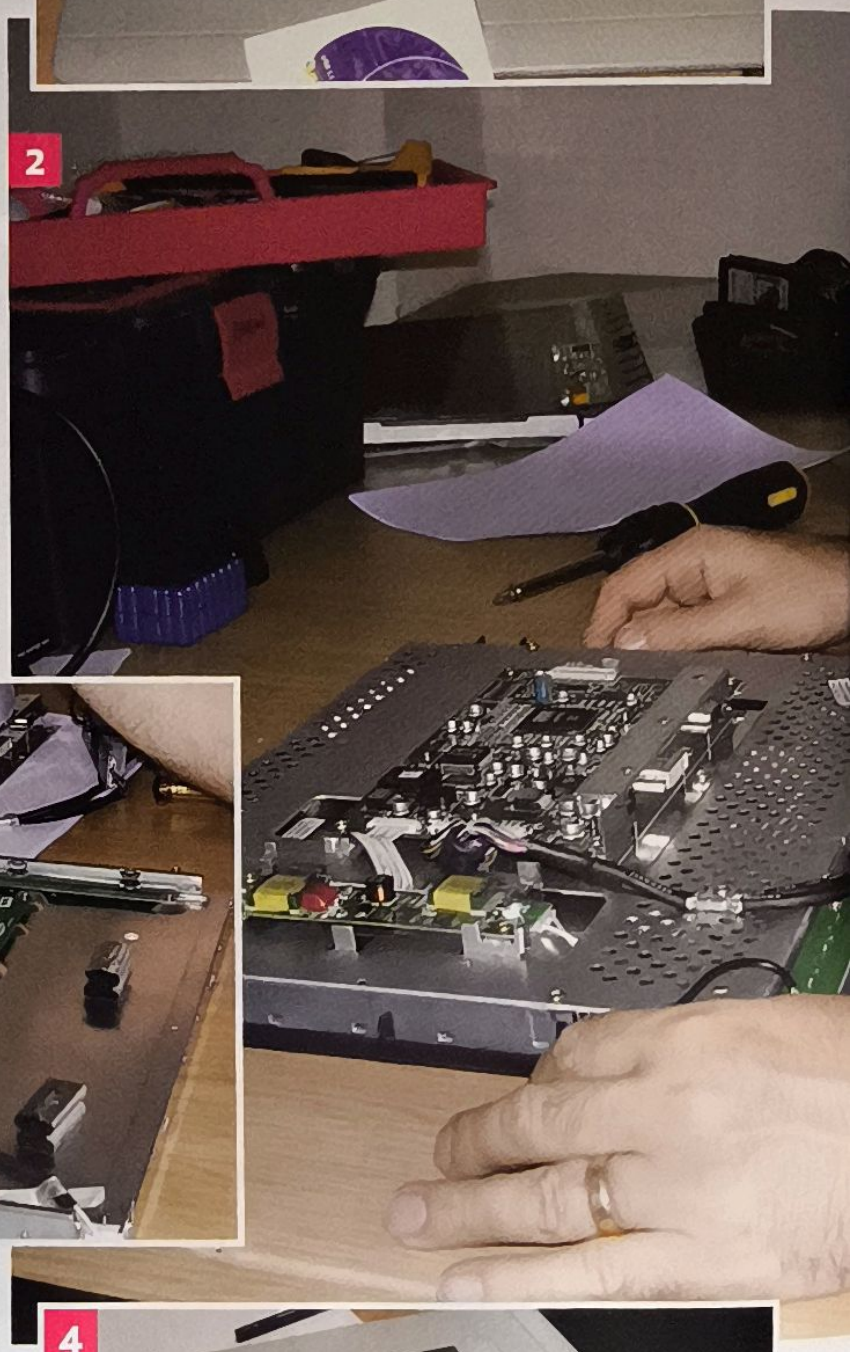
Nedolgo zatem pa se nam je pripetil eden tistih trenutkov z žarnico nad glavo. Naš stari Wacom še vedno deluje, kadar je pero blizu njegove površine, in verjetno navaden zaslon LCD ne more biti tako zelo debel. To je bilo pravzaprav to. Še nikoli nismo videli notranjosti monitorja ali tablice, pa smo se lotili izdelave prav take, kot si jo želimo, seveda pa smo pri tem popazili na to, da bančni račun ne bi preveč trpel.

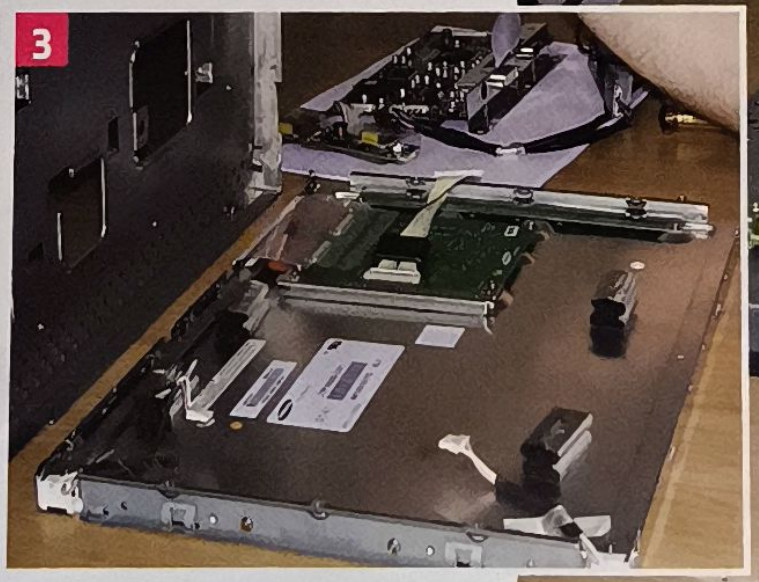
Na koncu se je vse skupaj združilo v veliko ur brskanja za deli po eBayu, dlakocepljenja in nastavljanja stvari, dokler niso zavzele pravilnega položaja znotraj originalnega ohišja. Je bilo vredno truda? Lahko našega otročička primerjamo z Wacomovim wünderkindom? Pojma nimamo, Cintiqa nismo imeli v rokah. Vemo pa, da novo tablico oblikovalci uporabljajo dnevno in jim je precej olajšala delo. Pa si oglejmo, kako to gre... ¤ PCF

Uporabni naslovi

www.in-put.com
Za kablovje, podaljške in še kaj.
lumenlab.com/forums
Stran z nasveti za predelavo projektorjev. Samo za navdušence.
www.ebay.com
Če ste pazljivi, je lahko to vaš velik vir vseh mogočih dobrot.
www.cool-pc.org
Vse za predelovanje.
www.bongofish.co.uk
Dom umetniške duše Drewa Northcotta, idejnega očeta tele odlične predelave.

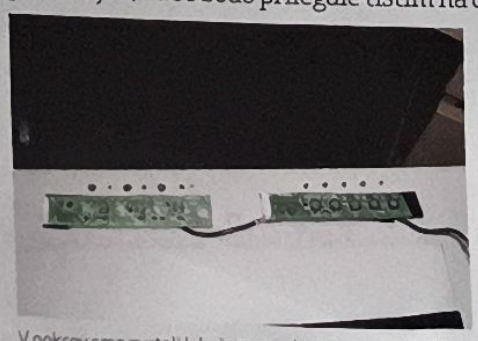
1

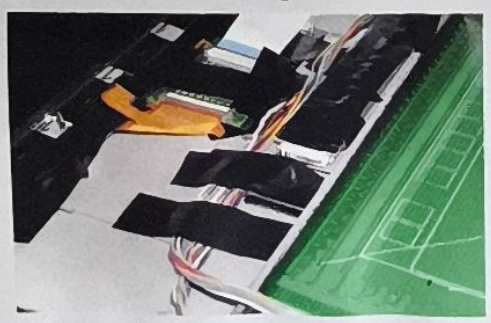

2


3

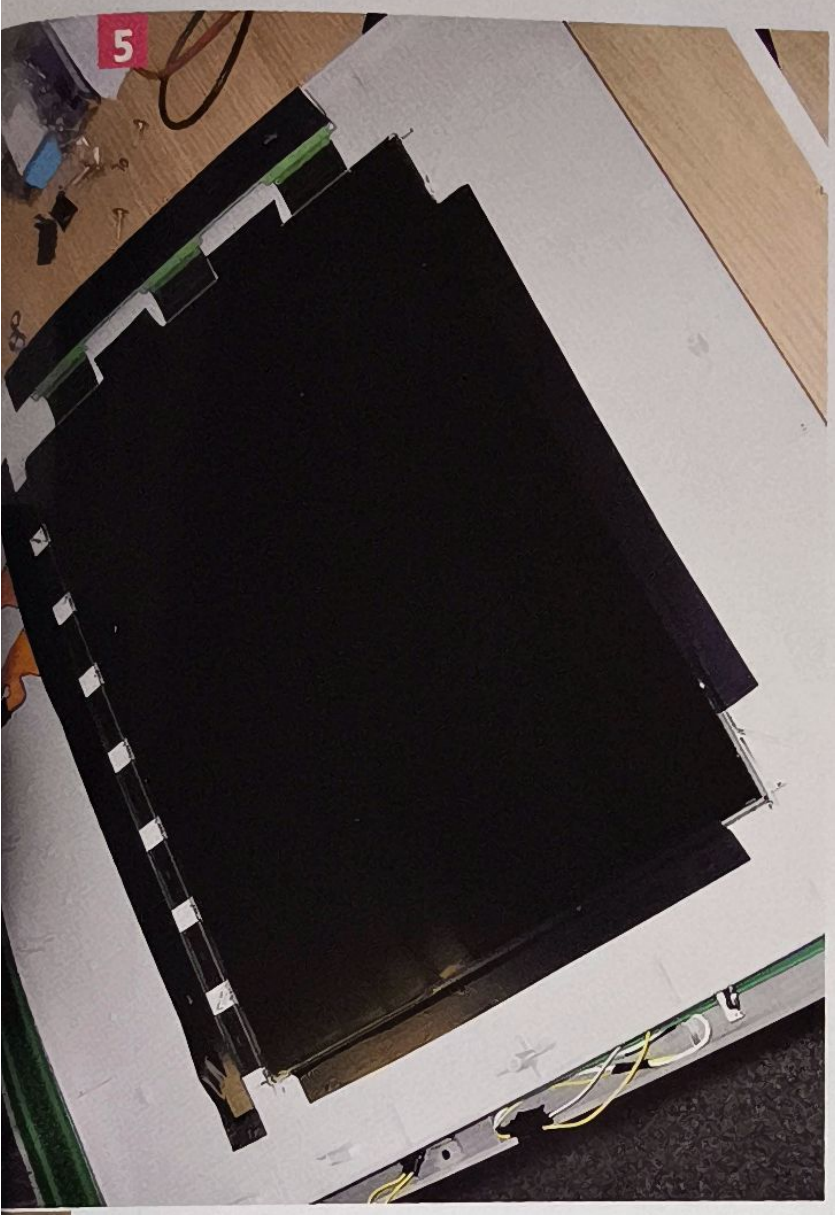
Ustvarjanje stikal...

Pozicioniranje stikal monitorja se nam je posrečilo v prvem poskusu. Plošče je potrebno preluknjati, da se bodo prilegale tistim na originalnem Wacomovem pokrovu.

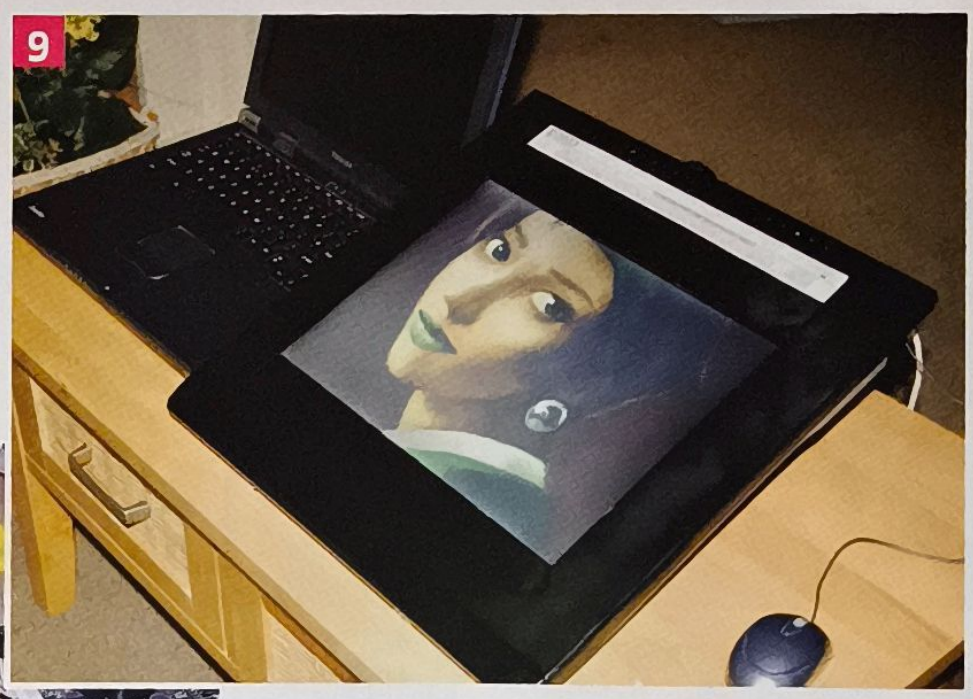

V pokrov smo zvrtali luknje za gumbe in iz kosov Dellove plastike napravili še distančnike.

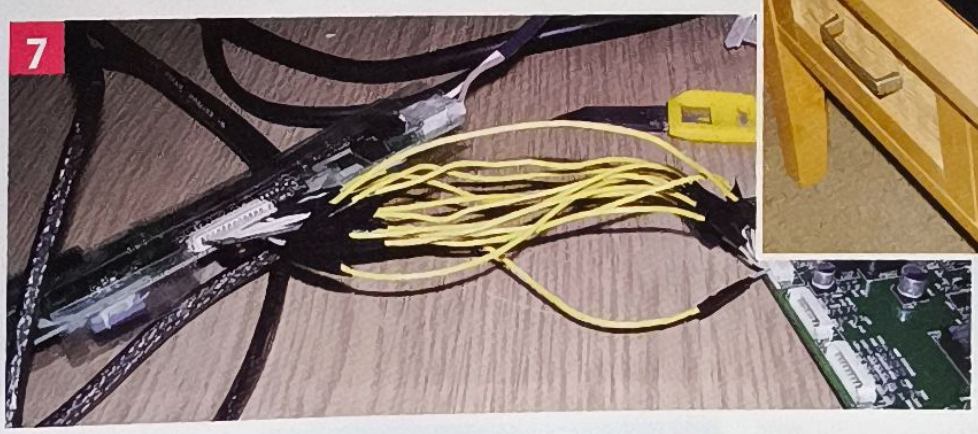

Izolacijo smo morali odstraniti s kablov, saj jih drugače ne bi mogli speljati okoli nekaterih robov.

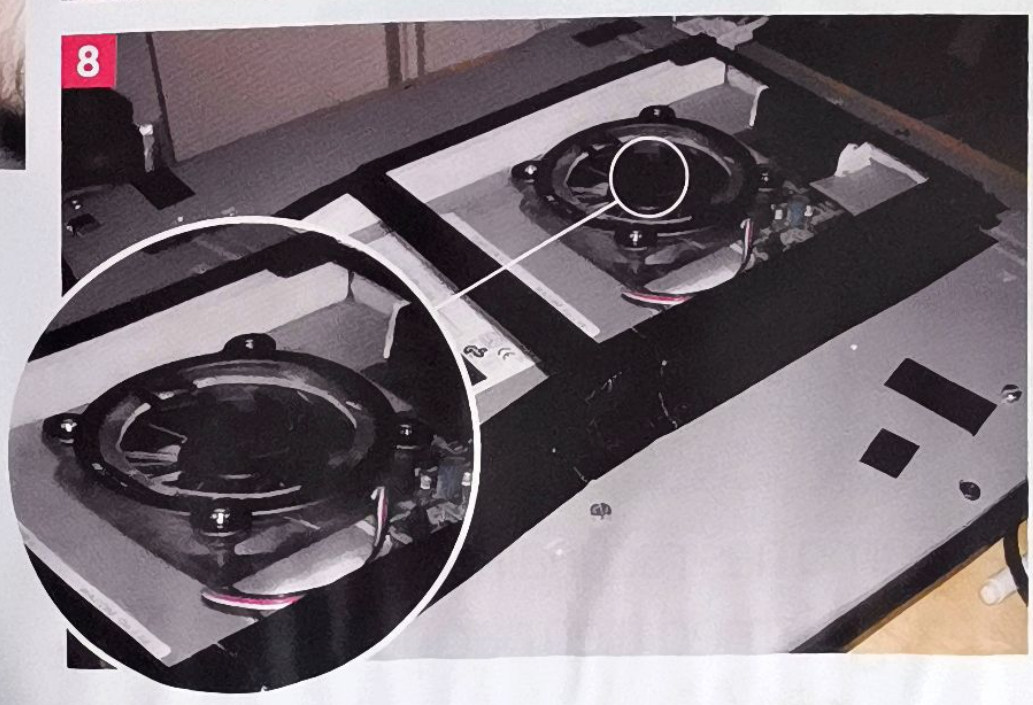
4



"Bugatti Veyron grafičnih tablic – hitra, odzivna in predraga"







Kako ustvariti grafično tablico

Glejte na to, kot na modifikacijo ohišja, z 12x12-palčnim Wacomovim Ultrapadom (1), ki služi namesto ohišja. Vanj je potrebno spraviti črevesje 15-palčnega Dellovega monitorja. Tega je treba povsem oklestiti – počnite to, dokler vam ne zmanjka delov (2). Tablica deluje na osnovi magnetov, zato je potrebno odstraniti vse kovinske dele (3). Plošča zaslona se bo pridružila drugim na kupu plošč. Izrežite osnovo za namestitev teh plošč in obrežite zadnjo stranico vhodne plošče, tako da se bo prilegala pod senzorje. Ploščati kabli zaslon pitajo s signali. Ventilator, ki tiči spodaj, bo pomagal hladiti diode, zato boste morali izrezati odprtine za pretok zraka. Luknja na vrhu je le malo manjša od LCD-ja (4). 2mm akrilna prevleka bo ščitila zaslon. Rebra na pokrovu so zarobljena, da se bo LCD lepo prilegal (5). Zadnja luč je zreducirana na plastično paličico, prevlečeno s trakovi,ter pričvrščeno z izolacijskim trakom (6). Tale kabel, ki teče do pretvornika, je potrebno podaljšati (7). Z majhnim kupčkom podložk pa lahko pokrov ohišja dvignete za nekaj milimetrov. Nato pa boste potrebovali daljše vijake. Nizkoprofilni ventilator gre spodaj, montiran na podlogo (8). In voila, oglejte si zadevo, obarvano na črno in prečudovito (9).

Naslednjič: Poigrali se bomo z ventilatorji in ustvarili hecno lebdeče vozilo!

Prej joj prejoj...

Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik**. "Vedno sem bil mahnjen na lepa ohišja, zato bom dal glas za drugo možnost in segel po spreju."

2 Barbara Banovič, **namestnica urednika**. "Sicer me boli, ampak moram priznati, da se strinjam z Aljošo. Ohišje naj postane umetnina."

3 Damijan Gradečak, **grafični urednik**. "Bistvo računalnika je njegova notranjost, zato bi jaz v skladu s prvo možnostjo izrezal luknjo v stranico."

4 Gregor Mraz, **pisec**. "Noben med vami nima pojma! Bedaki! Izbrali bomo tretjo možnost, da bo naš stroj viden že na daleč. Opaznost, ljudje!"

Morda niste vedeli, ampak večina največjih idej v zgodovini Zemlje se je rodila v lokalnih pivnicah - recimo scientologija in masovna proizvodnja gramoza. Zahvaljujoč prekrokani noči v nam najbližjem baru vam zdaj lahko ponosno predstavimo "PCFormatovo mega predelavo računalnika"... hm, na tem nazivu nismo prav dosti delali.

Na dooolgo in širooooko smo razpravljali o kul ohišjih, ko se je nekomu iznenada utrnila bravurozna ideja." V pisarnah se nam je nabralo že toliko odvečne strojne opreme, da bi lahko verjetno iz nje sestavili zares hudoben stroj."

In tako se je začelo. Ni nas zavrlo dejstvo, da večina med nami nima pojma o tovrstnih predelavah, ampak nas je navdihnila vbodna žaga, ki jo je PuBBeC pozabil pri nas. Iz vse navlake v naših pisarnah smo sestavili (komaj) delujoč računalnik. In zdaj bistvo. Vsak mesec bomo ta računalnik predelali na enega izmed treh načinov, ki bodo na voljo. Šlo bo za debatni mnogoboj glede koristnosti vsake izmed možnih predelav, v katerega se lahko vključite tudi sami. Skočite na www.pcformatslo.net/forum in se pridružite debati.

Idej nam ne bo hitro zmanjkalo, to lahko verjamete. Morda bomo ohišju dodali gosenice tanka, morda na vrh posadili bronast kip Gregorja Mraza. Večino predelovanja bomo opravili sami, kar pomeni, da nas boste tudi vi gotovo sposobni posnemati. Sledite našim vodičem v prihodnjih številkah in tudi vi boste lahko na koncu na mizo postavili najbolj "mega predelavo računalnika". Resnično, ime rabimo novo. ¤ PCF

"Vsak mesec bomo naš računalnik predelali na enega izmed treh načinov"

...kmalu

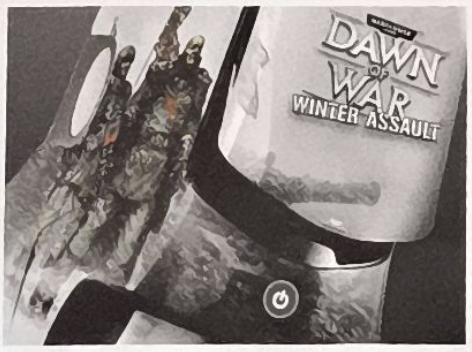
MEGA STROJ

Prvi del

Kako predelati podpovprečen računalnik v stroj, kakršnega bi vam zavidala vsa soseščina in še kakšna ulica povrhu

Prva možnost

Komponente za PC so danes v glavnem že precej kul. No, če odmislimo hecne ilustracije kovinskih žensk, ki krasijo marsikatero grafično kartico. Zaradi tega bi lahko enostavno izrezali konkretno luknjo v stranico in jo prekrili s pleksijem.



Druga možnost

Druga varianta je, da opremimo našo armado z barvnimi spreji in izpustimo z verige naše ustvarjalne duše. Rezultat ne more biti nič drugega kot poslikava leta, desetletja, verjetno tudi stoletja. Če imate kakršnokoli lastno zamisel, nam javite.

Tretja možnost

Sprednji del ohišja je obraz, ki ga računalnik kaže svetu. Naj bo ta obraz žareč. Tretja možnost je, da sprednji del ohišja osvetlimo z lučkami vseh vrst. Pojdite na forum in dajte svoj glas tej predelavi, če želite osrečiti našega Gregorja Mraza.

Naslednji mesec: Padla bo odločitev, kaj bomo vtaknili v notranjost naše pošasti

Prisvojite si procesor

20 MINUT

Če je postal vaš sistem neokusno počasen zaradi nepotrebnih programov, ki tečejo v ozadju, uporabite *HijackThis* za pošteno čiščenje

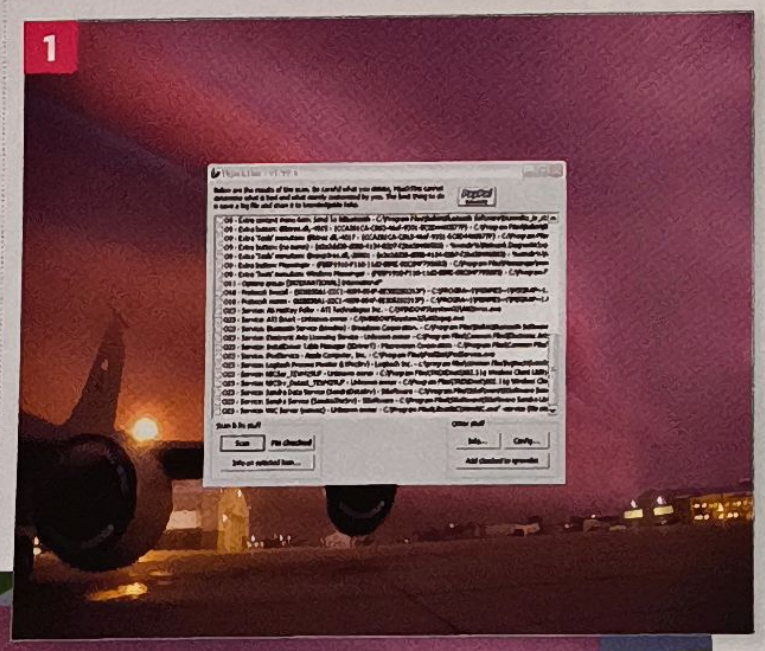
Po nekaj letih zvestega služenja postanejo računalniki še tako občasnih uporabnikov zabasani z najrazličnejšo navlako. To velja za vse med nami. Celo programi, ki so jih razvila priznana podjetja, imajo očitno neko nagonsko težnjo, da mapo za zagon označijo kot svoj teritorij in si izmislijo celo goro storitev, ki tečejo v ozadju. Do kočnikov smo siti, da se čas zagona naših sistemov podaljšuje zaradi nepotrebne navlake.

Za to smo pa našli odgovor, in sicer v obliki programčka *HijackThis*, ki predstavlja naš trenutno najbolj priljubljen način za izničenje vseh tistih smeti, zaradi katerih postajajo naši sistemi vse počasnejši. Gre za čisto majcen programček, ki nima prav nobenega grafičnega balasta, ki bi ga obremenjeval.

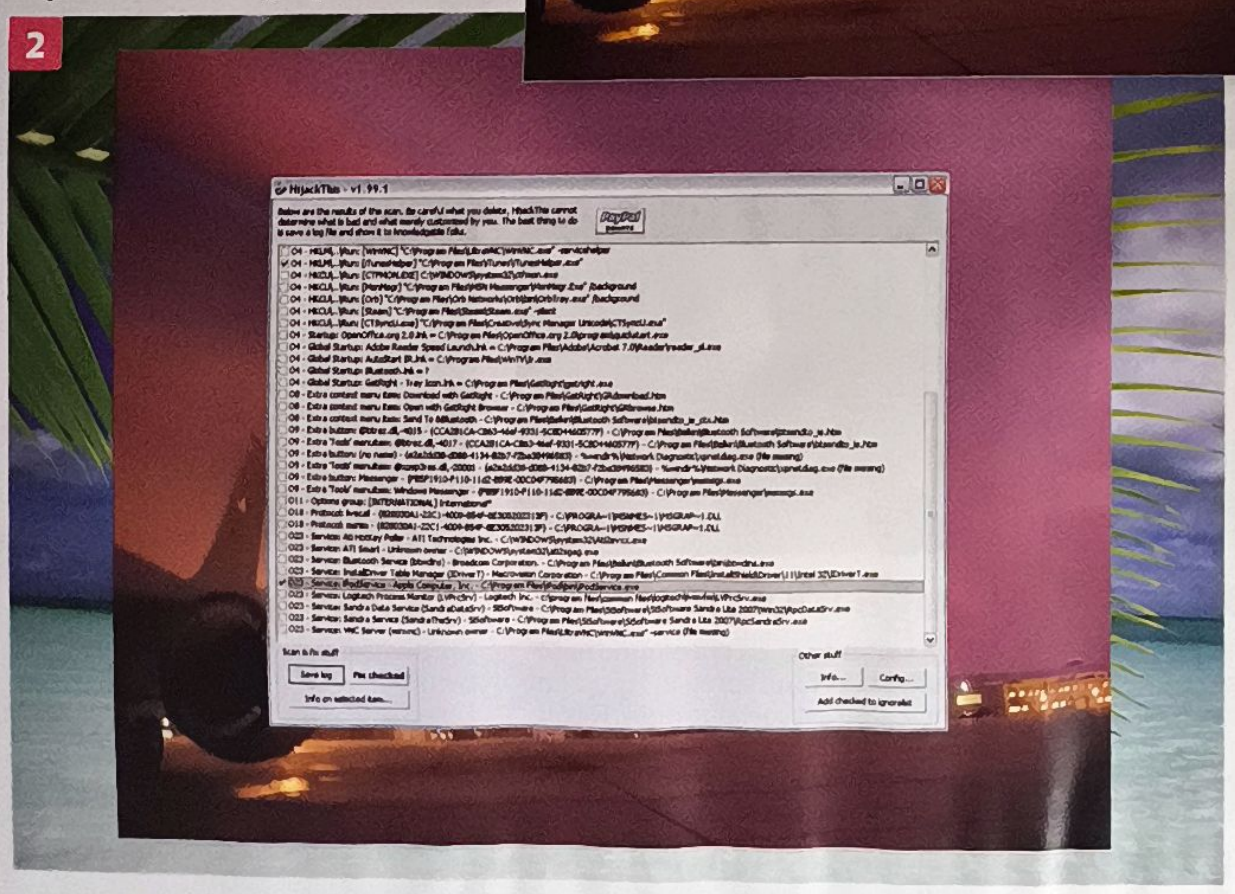
> "HijackThis je naš najljubši način za izničenje smeti, ki upočasnujejo PC"

Snemite ga z www.spywareinfo.com/~merijn in raztegnite v mapo po želji. Verjetno ste tudi opazili, da zgornja povezava kaže na stran za preventivo pred spywareom. To pa zato, ker je *HijackThis*, v navezi z dostojnim programom za odstranjevanje spyware, kot sta *Ad Aware* (pojdite na www.lavasoftusa.com) ali *Spybot Search and Destroy* (www.safer-networking.org), tudi izjemno zmogljivo orodje za čiščenje še tako zahrbtnih škodljivih programov, ki se morda skrivajo v vašem sistemu. ¤ PCF

1



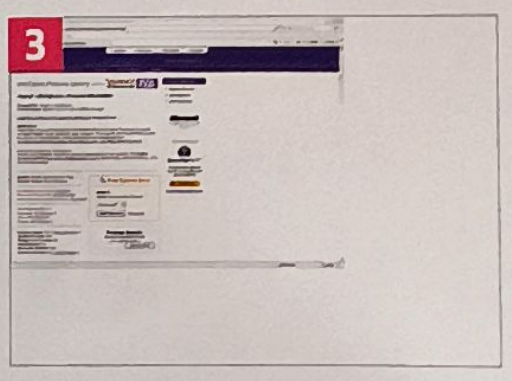
2



Kako se znebiti svinjarije

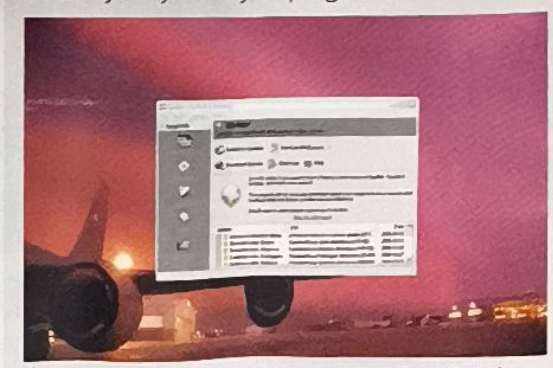
Po zagonu najprej zahtevajte poln pregled sistema z dnevnikom. *HijackThis* vam bo predstavil seznam aktivnih procesov. Nekateri programi na seznamu so popolnoma neškodljivi, kar nekaj pa je tudi takšnih, ki so nujni za delovanje sistema. Znebiti se želimo nepotrebnih programov, ne da bi s tem sistem udarili po glavi (1). Oglejte si rezultate pregleda. Če vidite karkoli, kar se vam zdi nepotrebno, vnos označite za brisanje in kliknite na "Fix Checked". Ponovno zaženite računalnik in sistem še enkrat preglejte, da preverite, če je vse tako, kot želite. Če ste po nesreči zbrisali kaj pomembnega, lahko z izbiro Config in nato še Backups obnovite vse programe (2). Potem je čas za čiščenje. Preglejte celoten seznam in vnose po potrebi preverite v Googlu. Pristali boste na spletni strani, kot je na primer www.liutilites.com, kjer boste dobili vse informacije o tem, kaj določen program počne v vašem sistemu (3).

3



Adijo, vohuni

HijackThis se še posebej dobro obnese pri odstranjevanju škodljivih programov



Če v seznamu najdete spyware, ga mogoče ne bo tako enostavno odstraniti. Zato vam priporočamo, da najprej zaženete program za odstranjevanje spywarea, ponovno zaženete računalnik, potem pa s *HijackThis* odstranite še zadnje sledi škodljivih procesov. Vedno se splača pogledati še na splet in poiskati navodila za odstranjevanje določenih škodljivih programov, saj je nekatere teže ločiti od sistema kot žvečilko s kavbojk.

Pospešite Medieval II

25 MINUT

Ubijajte, koljite in tolcite... v slogu

Čakali ste torej več mesecev, si meli potne roke, nato pa prišli domov in odkrili, da ob igri *Medieval II: Total War* vaš ubogi računalnik nemočno sopiha, kot bi ga stiskal velikanski piton. Takšna je pač cena računalniških iger in neumornega pohoda tehnologije.

A brez strahu, dragi bralci, mi poznamo vaše muke in sočustvujemo z vami, zato smo za vas pripravili nekaj enostavnih nasvetov, s pomočjo katerih boste *Medieval II* prepričali, da bo brez vsakega zatikanja deloval tudi na sistemih z minimalnimi specifikacijami.

Malce smo povprašali tudi fante pri Creative Assembly in odkrili njihove najljubše trike in izboljšave, s pomočjo katerih lahko iz njihove epske igre iztisnete še zadnje kaplje znoja. Najboljše pri vsem skupaj pa je, da za izboljšavo delovanja igre ni potrebno znanje programiranja ali kakšnega kompliciranega poseganja v občutljive datoteke, temveč gre za preproste nastavitve, s katerimi boste iz igre in vašega ljubljenega računalnika potegnili največ. ¤ PCF

"Med II boste prepričali, da bo deloval brez zatikanja"

Popravek 1 Senca v temi

Prva postaja na poti do nirvane v *Med II* je izklop senc. V *Medieval II* je cel kup predmetov na zaslonu, vsak predmet pa seveda meče tudi senco.

Odprite zaslon z možnostmi v igri in nastavitev Shadows spremenite v Off. Če imate vsaj približno dostojno grafični kartico, bi lahko igro poganjali pri dokaj visokih ločljivostih. Pri samodejnih nastavitvah in z X1300 so se bitke odvijale obupno počasi, z izklopljenimi sencami pa se niso niti malo zatikale.

Popravek 2 Vegetacija

Izboljšave konfiguracijske datoteke, ki so jih posredovali pri Creative Assembly Australia bodo pospešile delovanje igre na še tako zastarelih računalnikih, nastavitve rastlinja pa so še eno področje, kjer lahko pridobite nekaj slik v sekundi.

V korenskem imeniku igre poiščite datoteko medieval2.preference.cfg in jo odprite v *Beležnici*. Pod vnosom Video boste našli nekaj možnosti. Poleg Vegetation Quality je še ena možnost, in sicer Vegetation. Vrednost le-te spremenite z 1 v 0. Na ta način je naš 6600LE brez težav mlel igro.

Popravek 3 Moje oči!

Če ste res obupani in bi na vsak način radi igrali, pa se vam čisto žvižga za grafično podobo, poskusite še s tem zvitim trikom. V konfiguracijski datoteki za *Medieval II* boste našli nastavitev unit_detail. Vnos spremenite v "lowest" in vse vaše 3D enote bodo nadomestile grozne, dvodimenzionalne spake, ki še najbolj spominjajo na kakšno obupno, 20 let staro igro. Saj smo rekli, da je ta možnost uporabna, le če ste dovolj obupani. *[O, moj bog, to je odvratno. Ne lotevajte se tega popravka! – Urednik].*

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

... če si upate. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

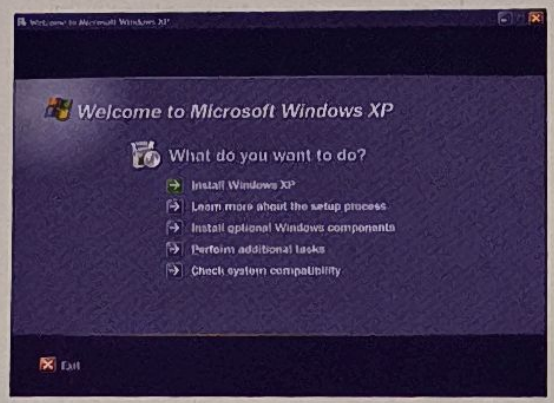
BIOS

Ponovna namestitev

Rad bi ponovno namestil Windows, za kar moram seveda formatirati disk. Težava je v tem, da tega ne morem narediti. V BIOS-u sem nastavil, naj se sistem najprej zažene s CD-ja in šele potem s trdega diska. Ko vstavim namestitveni CD za XP, pridem do "Press any key to boot from CD...", a ne glede na to, na katere tipke pritiskam, se sistem zažene s trdega diska. Računalnik je star približno štiri leta in z njim nikoli nisem imel težav. Trdi disk in CD-ROM sta oba pogona IDE. Tipkovnico sem že zamenjal - dvakrat.
Jan

No, potem pa še odpri računalnik in preveri, če je podatkovni kabel prav priklopljen. Pri 40-žičnih kablih je bilo praktično vseeno, pri 80-žilnih pa se je potrebno malce bolj potruditi. Modri konektor gre v osnovno ploščo, končni konektor v CD-ROM, srednji pa v trdi disk. Če jih obrneš, boš imel trdi disk, ki je z mostičkom nastavljen na položaj master, zaradi položaja pa se obnaša kot bi bil v položaju slave, pri CD-ROM-u pa bo ravno obratno.

Tako lahko pride to težav. Res pa je, da težave na bodo takšne, kot si jih opisal. Vseeno pa sem te prisilil, da si pogledal. Razlog za to



Ah da, unikatna in nepopisno krasna izkušnja ponovne namestitve XP...

je deloma ta, da nikoli ne škodi, če kaj dodatno preveriš, predvsem pa bi ti rad dopovedal, da ne smeš kriviti tipkovnice za težavo, katere vzrok prav gotovo leži v BIOS-u in USB-ju. Že samo dejstvo, da si lahko zagnal nastavitve BIOS-a, dokazuje, da tipka Delete vsekakor dela. Ker si nastavitve lahko spremenil, delajo tudi smerne tipke in Enter. V bistvu trdim, da tvoja tipkovnica *ne neha* delati, dokler se ne začne zagon s CD-ja. Razlog za to je, da imaš tipkovnico na vodilu USB, pa nisi omogočil podpore zanjo v BIOS-u. To seveda pomeni, da namestitveni program za XP ne vidi tvoje tipkovnice, ker deluje v ukazni vrstici, gonilniki za USB iz Windows pa še niso naloženi.

"ZAKAJ WINDOWS EXPLORER ZBIRA STATISTIKO? HEJ, POJMA NIMAM"

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net
PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor

Zdaj se verjetno sprašuješ, kako lahko nastavitve BIOS-a to popravijo. Sam BIOS ima namreč vgrajen 16-bitni gonilnik za USB. Ta je običajno izklopljen, ko nisi v samih nastavitvah BIOS-a, ker je 32-bitni gonilnik v Windows neprimerno boljši v praktično vseh pogledih. Edina stvar, ki je ne zna, je delovanje, preden se naloži. Ko ponovno nameščaš Windows, je *edina* tipka, na katero moraš pritisniti, preden se naloži gonilnik za USB, prav tista, s katero potrdiš, da želiš sistem zagnati s CD-ja. Če na tipko ne pritisneš, boš sistem zaganjal samo z diska. Težavo seveda odpraviš tako, da v BIOS-u omogočiš možnost Legacy USB support.

TEŽAVE Z OS

Počasen Explorer

Težave imam s sesuvanjem *Explorerja*. Če odprem *Wordov* dokument tako, da odprem *Word* in izberem File, Open, se datoteka odpre v trenutku. Če pa kliknem na samo datoteko, traja kar nekaj minut, preden se odpre, če se sploh odpre.

Če prekinem kakšno opravilo prek *Task Managerja*, se odpre obvesilo, da Windows zaustavlja neodziven program *Explorer*. Disk sem formatiral in ponovno naložil XP Professional SP2. Na mojo grozo se to še vedno dogaja. Vsaja pomoč (ali nadiranje) mi bo v tem trenutku prišlo prav.
Toni

Primarni, A1, numero uno razlog za počasnost *Explorerja* je neobstoječa povezava do diska v omrežju. *Explorer* ima namreč obsesivno kompulzivno navado, da zbira statistiko. Zakaj zbira statistiko? Hej, pojma nimam, človek. Mogoče piše knjigo, kaj pa vem. Mogoče piše kako zašpehano knjigo o statistiki trdih diskov in potrebuje material. Razlog v bistvu sploh ni pomemben. Ni nam treba vedeti, *zakaj* to počne. Ni se nam treba ubadati z motivi. Vse, kar je pomenbno, je, da *Explorer* ni srečen, dokler ne preveri statistike porabe diska za vsak prekleti pogon v računalniku.

Če na zadevo gledamo na tak način, se zdi, da preverjanje ne bi smelo trajati dolgo? Večina ljudi ima v računalniku en, mogoče dva trda diska, kajne? Problem je v tem, da ima *Explorer* precej ohlapne predstave o tem, kaj je "trdi disk" in kaj "tvoj računalnik". Diskete, CD-ji in pomnilniški ključi zanj štejejo kot trdi diski. Če je kateri od teh popraskan, poškodovan ali ga zaradi česa drugega ni mogoče prebrati, lahko traja kar 30 sekund, preden *Explorer* obupa nad njim.

Še hujša nadloga so omrežni diski, ki imajo dodeljene črke pogona. Kakor hitro napravi dodeliš črko pogona, *Explorer* preprosto *mora* preveriti statistiko za to napravo. To bo počel vsakič, ko boš odprl mapo My Computer. Tudi če je omrežni disk na voljo s tvoje trenutne lokacije, lahko traja nekaj sekund, da pride odgovor na zahtevo do tvojega računalnika. Če gre za črko omrežnega pogona, ki ga uporabljaš v službi, delaš pa doma, ali pa gre za pogon na računalniku, ki ni prižgan, boš moral počakati tistih polnih 30 sekund, da se zahteva izteče.

Kaj lahko torej narediš? Za začetek ne puščaj medijev v pogonih, ko jih ne uporabljaš, še posebej, če so mediji poškodovani ali jih iz kakšnega drugega razloga ni mogoče prebrati. Dejanski nauk te zgodbe pa je, da omrežnim diskom ne smeš dodeljevati črk pogona. Edini razlog, da ta možnost obstaja, je podpora za DOS-ove aplikacije, ki ne podpirajo poti

do datotek v formatu UNC. Če imaš bližnjico s potjo \\strežnik\diskvskupnirabi\%uporabniškoime%, lahko skočiš neposredno v mapo na disku v skupni rabi. In *Explorer* ne zbira statistike o poteh UNC, tako da ne prihaja do zastojev.

ŠKODLJIVI PROGRAMI

Ali imam virus?

Imam notesnik z Windows XP, na katerem so izginile vse bližnjice na namizju? Prek opravilne vrstice lahko dostopam do njih, ne vem pa, kako naj jih spravim nazaj na namizje? Če na namizju kliknem z desnim gumbom miške, se nič ne zgodi?
Martin

Človek, od kod si? Tri povedi, trije vprašaji, a eno samo vprašanje. Počutim se, kot bi gledal špansko žajfnico, kar me vsekakor ne veseli. Ali me sprašuješ, če so tvoje bližnjice izginile, ali bi mi rad to dopovedal?

Čeprav se v tem trenutku malo bolje počutim, ker sem te lahko nahrulil zaradi nepoznavanja osnov pravopisa, bi te v bistvu rad oklical za tepca. To pa zato, ker si dovolil, da se je tvoj računalnik okužil z virusom/trojanskim konjem/spywareom. Znanstveno je namreč dokazano, da se to dogaja samo tepcem.

Glede dejstva, da si tepec, ne moreš veliko narediti. Vsak tepec, ki sem ga doslej spoznal, je imel jasno začrtano življenjsko pot že od malih nog, možnosti za napredovanje v vr-

FAQ

Leteči krmilniki
Peljite svojo konzolo na sprehod

Ali je to igralni plošček, ki se ne bo zlomil, če ga mečem po tleh?
Ne. Gre za krmilnik, ki je *zasnovan* tako, da ga je treba metati. Oblikovan je kot nogometna žoga ali leteči krožnik, vanj pa sta vgrajena merilnik pospeškov in GPS za merjenje hitrosti in položaja krmilnika in celo to, če je bil elegantno ulovljen ali grdo spuščen. Ti podatki se potem prek brezžične povezave posredujejo na notesnik ali PSP.

Kaj se zgodi z vsemi temi podatki?
Lahko se procesirajo in prevedejo v rezultate v igri, na primer s spremljanjem, kolikokrat je bil krmilnik ulovljen ali za merjenje, kako daleč si ga vrgel.

Kako to sploh deluje v povprečni slovenski dnevni sobi?
Ne ravno najbolje. Vsekakor ni najboljši način za igranje navideznega nogometa proti računalniškemu nasprotniku. Gre bolj za predstavljanje dodatne realnosti v tradicionalne igre na prostem.

Pa saj lahko sam šteješ, kolikokrat si žogo ulovil!
Krmilnik je mogoče uporabiti še v druge, bolj prefinjene namene. Če na primer igraš nogomet in za vratnice na tla vržeš dva puloverja, je precej težko natančno spremljati, če je bil strel previsok glede na (nevidno) vratnico. "Pametna" nogometna žoga bi te lahko samodejno opozorila na pravi gol.

Kaj če ga zgubiš?
Krmilnik začne piskati, če se nekaj časa ne premika, tako da ga je enostavno najti v visoki travi.

Več informacij
qurl.com/yjw1j

BitDefender v10
BREZPLAČEN PREIZKUS
V SLOVENŠČINI
www.parametica.si
bitdefender ANTIVIRUS v10
• Protivirusna zaščita
• Zaščita pred vohunskimi programi
bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
bitdefender INTERNET SECURITY v10
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
• Starševski nadzor
VARUJE 2 PCa ZA 2 Leti
KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista
KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti
Certifikati
AV comparatives ADVANCED+

Hej, Mraz...

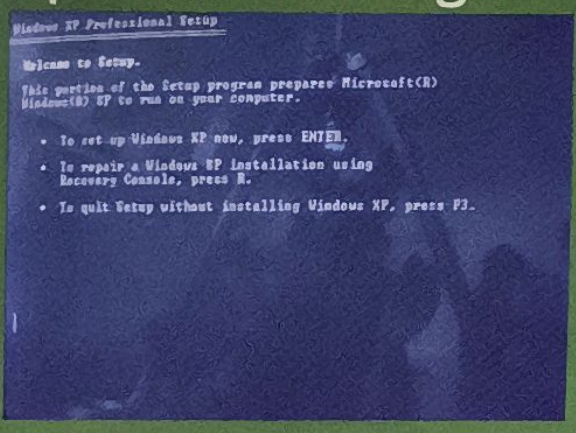
ste duševno nemotenih pa so majhne. Lahko pa vsaj rešiš svoje namizje.
Zaklepanje namizja je del skrbno načrtovane strategije virusa, ki ti želi preprečiti, da bi se vtikal v njegovo delovanje, vse pa poteka z ActiveDesktopom. Klikni na **Start↪Run** in vpiši **regedit,** da se odpre urejevalnik registra, nato pa poišči **HKey_Current_User↪Software↪Microsoft↪Windows↪CurrentVersion↪Policies**. Tam boš našel tri podključe: ActiveDesktop, Explorer in System. Najobičajnejši način, na katerega virusi zaklepajo namizje, je, da dodajo vnos v (običajno prazen) ključ System. Če dodaš vrednost DESKTOP in jo usmeriš na datoteko HTML, boš Windows prisilil, da bo to datoteko upošteval kot aktivno namizje. Če v ključu System ne najdeš ničesar, si oglej še ključa ActiveDesktop in Explorer in preveri, da tam ni kakšnih sumljivih vnosov. Natančneje poglej pod ActiveDesktop, kjer boš videl ključ **NoChangingWallpaper,** ki je običajno nastavljen na 0. Če je vrednost ključa 1, jo pač spremeni nazaj na 0.

Seveda bo tvoj računalnik še vedno okužen s škodljivim programom, ki je odgovoren za težave in se bodo vnosi v registru takoj spremenili nazaj, kakor hitro se bo škodljivi program zagnal (najverjetneje ob ponovnem zagonu Windows), zato boš moral najprej

Tisti, ki navije svoj ubogi notesnik na nore frekvence, si zasluži čisto vsako staljeno vezje, ki ga bo dobil.

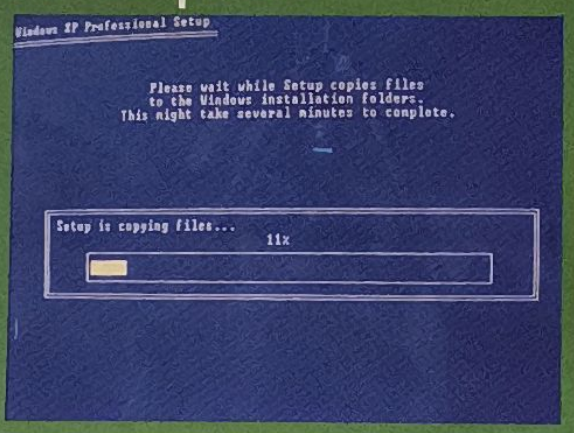
očistiti ssitem, preden se lotiš popravljanja registra. Na naših diskih boš vedno našel kar nekaj brezplačnih in preizkusnih protivirusnih programov, ki jih lahko uporabiš, a ti bolj priporočam, da računalnik najprej poskusiš očistiti prek interneta. Pandin ActiveScan ali TrendMicrov HouseCall sta dobra programa za kaj takega.

Formatiranje in nameščanje
Upamo, da vam tega ne bo treba početi



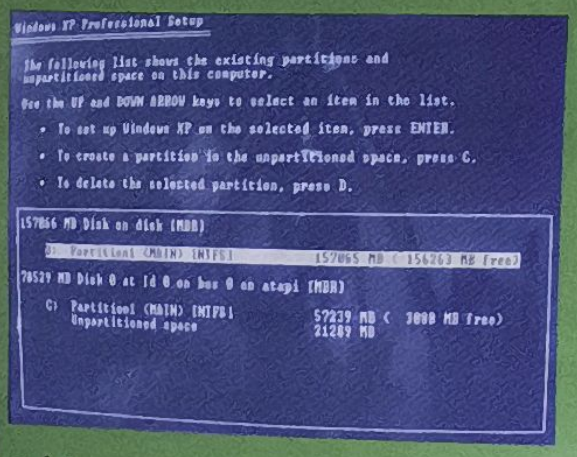
1 Zagon s CD-ja

Formatiranje diska C ponovno nameščanje Windows je pretirano zdravilo, je pa včasih najmanj obupen način za reševanje težav.- Vstavite namestitveni disk za XP v pogon in ponovno zaženite računalnik. Mogoče boste morali spremeniti zagonsko zaporedje v BIOS-u in omogočiti podporo za tipkovnice USB.



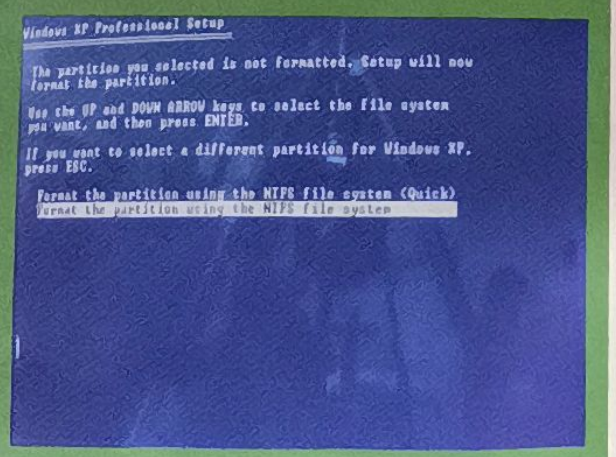
2 Brisanje particije

Pritisnite **Enter,** za se začne nameščanje, **[F8]** za sprejem pogojev uporabe, nato pa izberite zagonsko particijo, ki je običajno na disku C. Pritisnite **[D],** da jo zbrišete in Enter za potrditev, da res želite uničiti vse podatke na tej particiji. Nato pritisnite **[L],** da *čisto zares* potrdite svojo izbiro.



3 Nova particija in formatiranje

Pritisnite **[C],** da ustvarite novo particijo na neparticioniranem prostoru in **[Enter],** da potrdite privzeto velikost (torej ves nedodeljen prostor). Izberite to novo ustvarjeno particijo in pritisnite **[Enter],** da nanjo namestite XP. Namestitveni program bo zahteval, da particijo najprej formatirate.



4 Namestitev Windows

Ko je formatiranje končano, bo namestitveni program sam namestil svežo kopijo XP na izbrano particijo. Namestitev običajno traja okoli 40 minut. Ko je končana, lahko začnete nameščati vse programe (seveda z originalnih diskov) in obnavljati podatke iz varnostnih kopij.

OSNOVNE PLOŠČE

Len notesnik

Prosim, če si lahko utrgaš nekaj dragocenih minut in mi pomagaš pri manjši težavi. Imam Compaqov notesnik s procesorjem Mobile Intel Pentium 4M 2,0GHz (nabor je Intel i845D). Procesor deluje pri 2GHz, a je frekvenca sistemskega vodila le 100MHz (z 20x množilnikom)! Zapravil sem že goro časa na internetu, pa nikjer ne najdem nastavitev za BIOS, s katero bi moj notesnik pripravil do tega, da bi bolje delal. Sem kaj zgrešil ali pa notesnikov res sploh ni mogoče navijati?
Herman

V bistvu ni mogoče. Videl sem že osnovne plošče z naborom i845D, na katerih je sistemsko vodilo teklo pri 168MHz, a je šlo za izjemno prilagodljive Epoxove osnovne plošče z odklenjenimi procesorji P4. Vsi komercialno dostopni Intelovi procesorji, od časov P3 (in še prej) imajo zaklenjen množilnik. Če bi 2GHz procesor, zasnovan za 100MHz sistemsko vodilo, poganjal s 168MHz vodilom, bi imel frekvenco 3,3GHz - dovolj, da bi stopil aluminij v kašo, če sem bolj nazoren.

V vseh običajnih sistemih lahko upaš, da ti bo sistemsko vodilo uspelo naviti za največ 10MHz. Tako bi procesor navil na 2,2GHz, torej za 10%. Navijanje pa je primarno funkcija BIOS-a. Če tam nimaš možnosti za spremi-

"VSAK CEPEC, KI SEM GA DO ZDAJ SPOZNAL, JE IMEL SVOJO KARIERO DOLOČENO ŽE V MLADIH LETIH"

njanje frekvence sistemskega vodila v majhnih korakih in možnosti za višanje napetosti procesorja v primerno majcenih korakih (za izboljšanje razmerja med signalom in šumom), ne moreš narediti prav ničesar. Notesniki ponujajo izjemno malo možnosti za takšno početje, razloga za to pa sta dva. Prvi je ta, da imajo notesniki veliko bolj strogo definirane strojne specifikacije. Proizvajalec osnovnih plošč za namizne računalnike ne more vedeti, kateri procesor želiš imeti, zato mora biti BIOS dovolj prilagodljiv. Notesniki pa imajo po večini prav zanje izdelane osnovne plošče oziroma so proizvajalci notesnikov tesneje povezani z določenimi proizvajalci plošč. Drugi razlog za pomanjkanje možnosti za navijanje pa je seveda hlajenje. V notesnikih so komponente dobesedno v sendviču, tako da ni prostora za dodaten pretok zraka, ki bi ga navit procesor potreboval. Če proizvajalci najdejo kak prazen centimeter, ga tako ali tako v trenutku zapolnijo s kakšnim čitalcem kartic, dodatnimi vrati FireWire ali čim podobnim.

Oh, pozabil sem na tretji razlog. Notesniki so precej omejeni zaradi baterije in večino časa porabijo za nižanje hitrosti s teoretičnega maksimuma, da bi podaljšali avtonomijo baterije. Navijanje Pentiuma M ni ravno smiselno, saj gre za enega boljših procesorjev na trgu pri izkoriščanju energije, ki je na voljo. Tudi če bi ti ga uspelo naviti za tistih 10%, poskoka v zmogljivosti prav gotovo ne bi bil deležen.

PREPROSTO ČUDAŠKO

Laskanje ne pomaga

Z velikim spoštovanjem vam pišem tole pismo, v katerem bi rad pohvalil vaš trud pri širjenju zavesti, da je potrebno spremljati najnovejše trende v tehnologiji, za kar bi se vam rad iz srca zahvalil. Glavni razlog, da vam pišem, pa je ta, da potrebujem odgovor na vprašanje, kakšna je razlika med diski "flash" in ZIP. Še bolj pa me zanima, če pri *PCF* kupujete že razvite igre od domačih razvijalcev. Prepričan sem, da lahko z mojimi igrami zaslužite milijone, zato sem vam jih pripravljen prodati v zameno za notesnik in nekaj denarja, da lahko ostanem na poti.
Aleš

1. Hvala.
2. Diski "Flash" so polprevodniški pomnilniški mediji, ki nimajo gibljivih delov. Pogoni ZIP pa so križanci med disketo in trdim diskom. Gibki magnetni disk je zaprt v ohišje, ki ga ščiti pred vplivi okolja in omogoča boljše premikanje glave, zaradi česar ima tudi višje kapacitete od diskete. Diski ZIP pa so imeli kapaciteto le tam okoli 100MB in so danes že zastareli.
3. Ne, ne kupujemo.
4. Kaj si kadil? Predvidevam, da želiš "ostati na poti", da bi ostal korek pred psihiatrično ekipo, ki ti trenutno sledi s prisilnim jopičem in injekcijo, polno močnega pomirjevala.

Kviz

1 Kateri je najenostavnejši način za obnavljanje manjkajočih zagonskih datotek za Windows?
a) Ponovna namestitev Windows
b) Kopiranje datotek z drugega računalnika
c) Disk za avtomatizirano obnovo sistema
d) Vnos ukaza SYS v Recovery Console

2. Katera storitev se ne naloži v varnem načinu v Windows?
a) Gonilnik za miško
b) Upravitelj logičnih diskov
c) Mrežna kartica
d) Osnovni gonilnik VGA

3. Na katerega od spodnjih načinov se zažene konzola Recovery?
a) Zagon z ERD
b) Zagon z namestitvenega CD-ja za XP
c) S pritiskom na F8 med zagonom
d) Z zagonom z zagonske diskete

4. V katerem od spodnjih načinov lahko onemogočite gonilnik naprave?
a) Varni način
b) Varni način z ukazno vrstico
c) ERD
d) Konzola Recovery

Odgovori 1c, 2c, 3b, 4d

PCFormat®

Naslednjič

ArmA
Armed Assault

Plus

The Burning Crusade

Test Drive Unlimited

Supertest procesorjev

Test zvočnikov

AMD Quad FX

Naprodaj
1. marca

DVDkotiček

DVD meseca

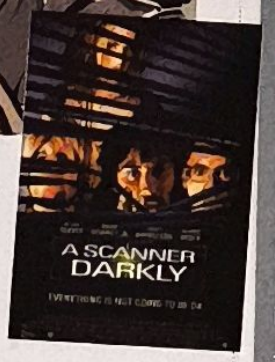
A SCANNER DARKLY

Warner Home Video

Romani Philipa K. Dicka, vizionarskega pisca znanstvene fantastike, so bili v zadnjih dvajsetih letih pogost navdih filmskih ustvarjalcev. Rezultati so bili precej mešani, vsem pa je skupno to, da so pri prenosu na filmsko platno v večji ali manjši meri izgubili nekaj svoje paranoidne pristnosti. Vse do zdaj.

V bližnji prihodnosti skuša policijski agent Fred (Keanu Reeves) razkriti proizvajalca nove, smrtonosne, nezakonite droge, znane kot substanca D. Njegova resnična identiteta je tako tajna, da je ne poznajo niti njegovi sodelavci, saj v službi nosi posebno obleko, ki spreminja njegov videz nekajkrat na sekundo…

Ocena
Film
Disk



Oh, počakajte, najbolj pomembno stvar smo pozabili omeniti: *A Scanner Darkly* je namreč v celoti animiran! Režiser Richard Linklater je konvencionalne filmske posnetke s pomočjo rotoskopiranja naknadno animiral in tako ustvaril hipnotični temelj za prikaz sveta, v katerem se realnost, halucinacije in sanje zlivajo v skoraj tekočo celoto. Skrajno priporočljiv film za ljubitelje znanstvene fantastike.

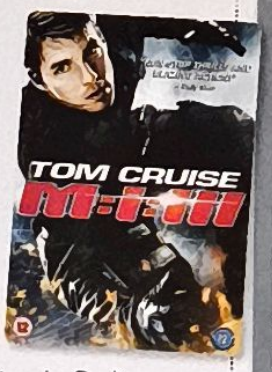
MISSION IMPOSSIBLE 3

Paramount

Tajni agent Ethan Hunt (Tom Cruise) se vrača v *Mission Impossible 3*, ki je natančno to, kar pričakujete – Tom teka, Tom skače, Tom se ujezi in trdno stisne čeljusti – še zmeraj pa je za stopnjo slabši kot njegova predhodnika.

Na režiserskem stolčku je Briana De Palmo in Johna Wooja tokrat zamenjal J.J.Abrams (*Alias*, *Lost*) in franšizi dodal novo dimenzijo: Hunt, ki je v prejšnjih dveh filmih deloval kot križanec med 007 in zajčkom iz reklame za Duracell, ima zdaj celo zasebno življenje. In čeprav v svojem poslu ni več aktiven, se je prisiljen vrniti na stara pota, ko njegovo bivšo

Ocena
Film
Disk



kolegico ugrabi sadistični preprodajalec orožja (Philip Seymour Hoffman). Sled ga vodi preko Berlina, Vatikana in Šanghaja... Pri tem pa nas Tom nikoli ne uspe zares prepričati, da je v celoti človeško bitje, zato ni nobeno presenečenje, da Hoffman ukrade – in reši – vse prizore, v katerih se pojavi.

OLIVER TWIST

Pathe Distribution Ltd

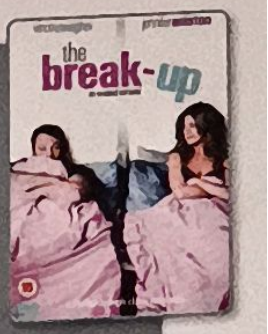
Po velikem uspehu *The Pianist* si je Roman Polanski bojda zaželel posneti film za mlajše občinstvo – in dobili smo še eno povsem sprejemljivo, a nenavdahnjeno različico klasičnega Dickensovega romana, ki ji lahko v plus štejemo predvsem to, da v njej za spremembo nihče ne prepeva.

Za vse tiste, ki zgodbe ne poznajo (sram vas bodi!): Oliver Twist (Barney Clark) zaradi grozljivih razmer zbeži iz sirotišnice in se brez prebite pare znajde na umazanih cestah Londona, kjer se pridruži skupini tatičev, ki delajo za pokvarjenega go-

Ocena
Film
Disk

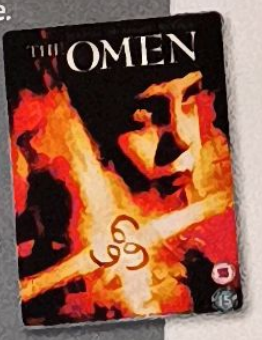
spodarja Fagina (Ben Kingsley). Ko ga po pomoti aretirajo, ga posvoji prijazni gospod Brownlow (Edward Harwicke), Fagin in njegov zloglasni "partner" Bill Sykes (Jamie Foreman), ki se bojita, da bi Oliver izdal njihovo skrivališče, pa se odločita, da ga bosta utišala za vedno.

THE BREAK-UP



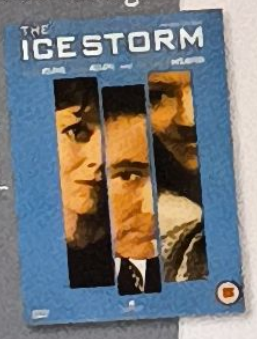
Jennifer Aniston in Vince Vaughn igrata parček, ki se po prepiru razide, kljub propadu zveze pa se nihče od njiju noče izseliti iz luksuznega stanovanja, ki si ga delita. Zato se odločita, da bosta drug drugemu grenila življenje, s svojimi mučnimi prepiri pa ga še najbolj zagrenita vam. Pri tem je najhuje to, da scenarij nelogično in trmasto vztraja pri tem, da sta si pravzaprav usojena, zato stvari nikoli ne postanejo zares zlobne in zanimive. *The Break-Up*, nekakšen razvodeneli *War of the Roses*, je očitno film, ki poskuša osvežiti utrujeno zvrst romantičnih komedij tako, da se popolnoma znebi romance. In večine komedije.

THE OMEN 666



Nekaterih filmskih klasik ne bi smeli nikoli predelati, kar je na svoji koži izkusil tudi Gus Van Sant, ki si je drznil na novo posneti Hitchcockovo mojstrovino *Psycho*, nato pa se v pljunkih kritikov in občinstva skoraj utopil. A lekcija je bila očitno pozabljena, saj je isto napako pred kratkim ponovil še John Moore s predelavo kultne grozljivke *The Omen* iz leta 1976. Najbrž je pogledal na koledar in prešinila ga je genialna ideja: film o prihodu antikrista lahko predstavimo 6. 6. 06! Kar je število Zveri! To bo vžgalo! Ekhm, John… ne bo. Res ne.

THE ICE STORM



Piše se leto 1973. Ameriko pretresa afera Watergate, seksualna revolucija pa je končno dosegla tudi obronke predmestja. Ben (Kevin Kline) in Elena (Joan Allen) sta se v zakonu odtujila, kar on rešuje tako, da ima afero s sosedo Janey (Sigourney Weaver), ona pa z drobnimi krajami po trgovinah in branjem priročnikov za samopomoč. Nič bolje se ne godi niti njuni najstniški hčeri Wendy (Christina Ricci), ki skuša eksistencionalno praznino zapolniti s seksualnim eksperimentiranjem. Inteligenten, provokativen in tragikomičen portret ameriškega srednjega razreda je eden izmed tistih filmov, ki delujejo, kot da se v njih ne dogaja nič, ko pa se končajo, imate občutek, da se je v njih zgodilo prav vse.

METALLICA - THE VIDEOS 1989 - 2004

Glasbeniki zadnje čase radi izdajajo kompilacije svojih videov, in Metallica na tem področju ni nobena izjema. Po kar nekaj užitnih dokumentarnih filmih o tej legendarni metalski zasedbi, ki je v 80. letih postavila temelje thrash metalu, nas je torej zadela tale kompilacija, ki pa je žal čisto razočaranje. Videi sicer so vsi, a to je tudi vse. Nobenega komentarja, skrivnosti o nastajanju posnetkov, kukanja v zakulisje... Vse, kar lahko vidite na DVD-ju, boste našli tudi na YouTube, zato je naložba precej vprašljiva. Začenjamo sumiti, da Metallici zmanjkuje idej za molzenje denarja

Kolumna 6. Pack Čukurja

Rumeni disk

Podatki, podatki, podatki...Vsi smo zafilani z najrazličnejšimi podatki. Slike, teksti, muska... Imamo jih toliko, da je personal kompjuter, ki ga imamo doma, premalo. Na njem imamo v bistvu celo življenje, ki ga pa lahko z enim samim virusom izgubimo. Panika, panika, panika... Slike in listi v predalu so bili nekako bolj ziher, se mi zdi. A jebi ga, se mormo pač navadit, tako kot na evro.

A sej za Bobija to ni problem. Je svetski človek in je na tuje valute navajen. Pa še v tehnologiji je na tekočem. Dokaz za to je zunanji disk, ki sem ga dobil v uporabo in ga bom verjetno obdržal. Zelo majhen in v usnje oblečen zunanji disk Prestigio Data Safe II mi dobro služi. Ne zato, ker imam preveč podatkov, ampak zaradi slik, tekstov, ki jih nerad razkazujem. Najraje jih imam doma! Preveč bi riskiral, če bi jih v laptopu nosil okoli po koncertih in žurih, kjer velikokrat kaj pozabim. Največkrat kakšen T-shirt ali pa kapo. Računalnika na srečo še nisem pozabil. Si predstavljate kakšna poslastica bi bila to za paparace... Moje fotke iz različnih žurov, morja in še od kod drugod... Joj, joj...

Zunanji trdi disk Prestigio Data Safe II je posodilo podjetje Asbis.

Ko smo že pri paparacih, sem se spomnil na bližnje srečanje z enim pred kratkim. Tip me je slikal med kosilom na Zlati lisici, ki je bila letos prestavljena iz Maribora v Kranjsko goro. Mljaskal sem zelje in se mu je to zdelo pač zelo zanimivo. Vau, zelje je, nič mesa, samo zelje! Uaaa, noro! No, verjetno tudi njemu ne bi pasalo pojesti kaj drugega po tako zabavni noči! V bistvu sem mislil da je kak športni novinar, dokler tega trenutka nisem videl ujetega na fotografiji v zelo znanem slovenskem rumenem cajtngu. Z zelo smešno vsebino in naslovom povrhu. Nisem vegetarijanec, da ne bo pomote!

Ma nima veze! Bobi ga je ta vikend pošteno začagal z rokerji in prijatelji z Gorenjske. Na tistem koncu Slovenije so res zelo prijazni, moram priznati. V prenafilani Kranjski gori mi je prijatelj Emir zrihtal apartma (hvala, stari), organizatorji pa topel backstage in hladno pijačo. Ja, si bi človek mislu, da imamo muzičarji vsaj to zagotovljeno? Yeah, right! Ponavadi se ob petih zjutraj vozimo nazaj domov, prehlajeni in lačni! Edino žejni nismo nikoli. Pijačo je očitno najlažje nabavit. Zelo lahko je tudi podatke s svojega računalnika prekopirati na zunanji disk, a ne vem zakaj tega jaz še vedno nisem naredil?

16,65 €
3.990 SIT

Igre so na voljo v trgovinah:
Big Bang, Dom Mueller, Harvey Norman, Hipermarketi Mercator, E.Leclerc in Mantis

WINTER CHALLENGE

V **Winter Challenge** se lahko udeležite več kot 20 dogodkov v 4 velikih zimskih športnih disciplinah: smuku, bobu, smučarskih skokih in teku na smučeh, v katerih lahko osvojite najpomembnejše naslove v mednarodnih tekmah. Pridružite se več kot 30 državnim ekipam v različnih načinih igranja in več kot 700 tekmovalcem na več sto progah, in to samostojno ali v večigralskem načinu.

3+ PEGI

PC CD CYANIDE

FOCUS HOME INTERACTIV

VideoToP Media * Multimedia

Sport24.com

INFOSPORT LA CHAÎNE SPORT DE TPS

Fédération Française de Ski

BELKIN®

Svetovni proizvajalec računalniške periferije

Življenje brez ovir.

Brezžični usmerjevalnik PRE-N

Delite si kabelsko širokopasovno povezavo brez žic
Omogoča brezžično povezavo po standardu 802.11g za katerikoli vmesnik ali namizni računalnik
Združljiv je z vsemi napravami 802.11b in 802.11g
Omogoča enostavno namestitev s čarovnikom in najnovejše možnosti zaščite brezžične povezave
Zagotavlja varnost podatkov in omrežja s 64-ali 128-bitnim ifriranjem WEP za brezžično povezavo
Proizvajalec ponuja doživljensko garancijo in brezplačno tehnično podporo

86€

Brezžični usmerjevalnik G+MIMO

Do 300 metrov dometa brezžične povezave
10x višja hitrost brezžične povezave
Zagotovljena združljivost
Izboljšano delovanje starejših naprav 802.11b/g
Usmerjevalnik s certifikatom WiFi za varno omrežno povezavo

104€

Brezžični usmerjevalnik N-1

Delite si internetno povezavo in istočasno
- Pretakajte visokoločljivostni video
- Poslušajte digitalnno glasbo
- Igrajte internetne igre
- Prenašajte fotografije in domači video
- Kopujte prek interneta in brskajte po spletu
- Pošiljajte e-pošto in klepetajte prek interneta
- Izvajajte več telefonskih klicev VoIP hkrati

179€

PureAV™ Home Theater Power Console PF30

PureAV Power Console je konzola za prečiščevanje električnih signalov za avdiovizualne naprave.

- Večfazno vezje PureFilter™ s filtri za avdio in video naprave ter filtrom HiCurrent™
- Vtičnica HiCurrent™ za ojačevalnike z visoko porabo toka
- Zaščita lokalnega omrežja (RJ45) s podporo za pretočne medije
- Doživljenjska garancija
- 8 vtičnic
- 2 vrata za zaščito telefonskih linij in linij pay-per-view z razdelilnikom
- Zaščita pred udarom do 3245 joulov
- Najvišja trenutna tokovna obremenitev 165.000 A
- 2 para pozlačenih koaksialnih vrat za zaščito kabelske povezave

PureAV™ Home Theater Power Console PF40

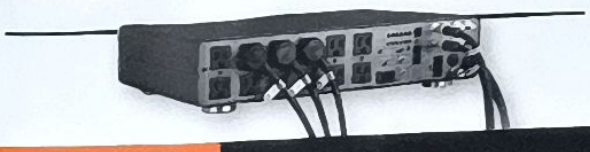
Power Console PF40 ponuja odličen nadzor nad napajanjem avdiovizualnih naprav za vse avdiofile in ljubitelje domačega kina.

- Večfazno vezje PureFilter™ z izoliranimi filtri za digitalne, avdio in video naprave ter za naprave z visoko porabo toka
- Napredna zaščita pred tokovnim udarom
- Vtičnica HiCurrent™ za ojačevalnike z visoko porabo toka
- Doživljenjska garancija
- Zaščita lokalnega omrežja (RJ45) s podporo za pretočne medije
- 13 vtičnic, vključno s priročno dodatno vtičnico na sprednji stranici
- Zaščita pred udarom do 6490 joulov
- Najvišja trenutna tokovna obremenitev 330.000 A

PureAV™ Home Theater Power Console PF60

Power Console PF60 ponuja odličen nadzor nad napajanjem avdiovizualnih naprav za vse avdiofile in ljubitelje domačega kina.

- Večfazno vezje PureFilter™ z izoliranimi filtri za digitalne, avdio in video naprave ter za naprave z visoko porabo toka
- Napredna zaščita pred tokovnim udarom
- Možnost natančnega programiranja vtičnic s stikali in zamika napajanja
- 2 vtičnici HiCurrent™ za ojačevalnike z visoko porabo toka
- Zaščita lokalnega omrežja (RJ45) s podporo za pretočne medije
- 13 vtičnic, vključno s priročno dodatno vtičnico na sprednji stranici
- Zaščita pred udarom do 7114 joulov
- Najvišja trenutna tokovna obremenitev 369.000 A



IZDELKI Z DOŽIVLJENJSKO GARANCIJO

ALTERNA INTERTRADE